

Año II Número 7- 325 Pesetas
HOBBY CONSOLAS
ROBOCOD
LA REVELACIÓN DEL AÑO
SEGA NINTENDO MEGADRIVE GAME BOY LYNX GAME GEAR
55 Páginas de NOVEDADES
New Zealand Story,
Rainbow Islands,
Mega Man 3,
Hellfire,
Willow...
El chico de las mil caras
KID CHAMELEON
Un ídolo para los 90
Super Mario Land
Mapa completo
Todos los secretos
8 414090 100168 00007

CID FCA!

+ PODER EN

SUPER MARIO LAND

Si hay un juego que no puede faltar en tu colección, ése es Super Mario Land. Viaja con tu personaje favorito a través de cuatro sorprendentes mundos en los que encontrarás cangrejos gigantes, esfinges voladoras, tiburones hambrientos y otros muchos personajes que intentarán hacerte desistir de tu intento por rescatar a la Princesa Daisy de las garras del malvado Tatanga.

DR. MARIO

Captura los virus de la botella arrojándoles cápsulas de vitaminas. Si los destruyes a todos, podrás pasar a niveles superiores. Ayuda a Mario en esta divertidísima aventura y... ¡cuidado con los contagios!
Para uno o dos jugadores.



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

TU BOLSILLO

F-1 RACE
¡Enciende tus motores para el Nintendo Grand Prix! Disfruta pilotando un Fórmula 1. Tienes que ser un corredor de primera para permanecer en la pista. Gira con cuidado, porque tomar una curva a más de 250 km/h. no es fácil. 14 pistas de carreras te llevan alrededor del mundo para afrontar un verdadero desafío internacional. Practica en las pruebas contra reloj y luego entra en el Nintendo Gran Prix. Elige entre dos bólidos especialmente diseñados para vencer y ¡písale a fondo!



INCLUYE ADAPTADOR PARA CUATRO JUGADORES

¡La emoción de la competición multiplicada por cuatro! Tú y tus amigos podéis disfrutar del juego F-1 RACE con el adaptador para cuatro jugadores. Elige a tus rivales y vive una apasionante competición con los juegos de múltiples jugadores. Si la aventura va contigo, compártela con tus amigos y disfruta Gameboy... ¡en pandilla!



ERES UN FENÓMENO

The 1st Entertainment Gallery for Ludic Maniacs!

canadian

JUEGA EL CAMPEONATO INTERNACIONAL PARA SONIC-MANIACOS EN TU CANADIAN CENTER CON:

SEGA®

¡Puedes llegar a tener todos los juegos que Sega lance en el mercado nacional durante un año, para tu consola Sega, y jugar el Campeonato Sega de Europa. Además hay otros brutales regalos!

¡CANADIAN ES LA MEJOR DIVERSION, NOSOTROS SOMOS ASI...!

INFORMATE EN TU CANADIAN CENTER MAS CERCANO O LLAMA A LOS TELEFONOS DE INFORMACION

CANADIAN CENTERS BARCELONA:
1) Avda. Mistral 25-27
2) Encarnació 140
CANADIAN CENTER MANRESA:
Angel Guimerà 11
CANADIAN CENTER MADRID:
Princesa 29 (Entrada por Evaristo S. Miguel)

CANADIAN CENTER ALICANTE:
Del Teatro 29
CANADIAN CENTER LLEIDA:
Passeig de Ronda (Galeries Shopping)
CANADIAN CENTER PALMA:
Juan Luís Estelrich 5-A (*)
* APERTURA INMINENTE

INFORMACION CANADIAN: (91) 559 70 05 - (93) 426 49 81

OPENLINE

Año II - Nº 7- Abril 1992- 325 ptas. (Incluido IVA)

SUMARIO

Canarias, Ceuta y Melilla 325 ptas.

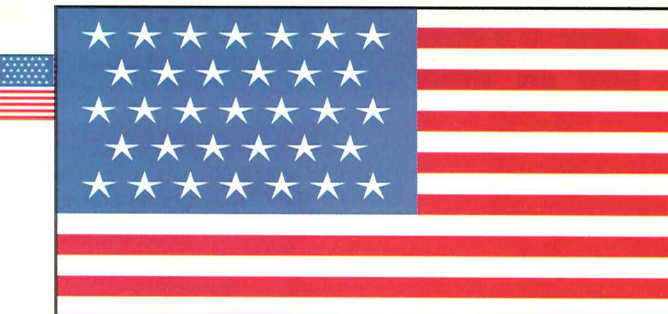
Suponemos que a estas alturas ya habrás notado ciertas diferencias entre este número de Hobby Consolas y los seis anteriores, ¿no?. Estás en lo cierto, no sólo tienes entre tus manos un abultado ejemplar de 164 páginas dispuesto a provocarte varios derrames cerebrales, sino que, además, todas han sido realizadas con absoluta vocación de sorprenderte. Desde las 55 - ¡cuántas veces lo diremos!- páginas de novedades hasta la incorporación de nuevas secciones, pasando por ampliaciones y un sin fín de modificaciones. Y, ¡atención!, esto es tan sólo el principio. Hemos decidido vivir nuevas experiencias y sonsacar más emociones a los aparatos con los que sueñas a diario.



TABLA DE SÍMBOLOS

- Gráficos
- Sonido
- Jugabilidad
- Lo mejor
- Lo peor

Edita: HOBBY PRESS,S.A. **Presidente:** María Andrino **Consejero Delegado:** José Ignacio Gómez - Centurión **Director Editorial:** Domingo Gómez
Director: Amalio Gómez **Director de Arte:** Jesús Caldeiro **Redacción:** Juan Carlos García Díaz, Marcos García, José Luis Sanz
Diseño y Autoedición: Susana Lurguie, Sole Fungairiño **Directora Comercial:** María C. Perera **Secretaria de Redacción:** Laura González **Fotografía:** Daniel Font **Dibujos:** J.L Sanz, F.L. Frontán.
Corresponsales: Marshall Rosenthal (USA), Eric de la Fuente (Gran Bretaña) **Colaboradores:** Javier Rodriguez Martín, Juan C. Sanz, Antonio Dos Santos, Rafael García
Director de Administración: José Angel Jiménez **Departamento de Circulación:** Paulino Blanco **Departamento de suscripciones:** Cristina del Rio, María del Mar Calzada
Redacción, Administración y Publicidad: C/ De los Ciruelos nº 4 - 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92 **Pedidos y Suscripciones:** Tlf.:654 84 19 / 654 72 18
Distribución: COEDIS, S.A. Tel: (93) 680 03 60 **Imprime:** ROTEDIC Ctra. de Irún Km. 12,450 28048 Madrid . **Depósito Legal:** M-32631-1991
HOBBY CONSOLAS no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.
Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.
Solicitado control **O.J.D.**

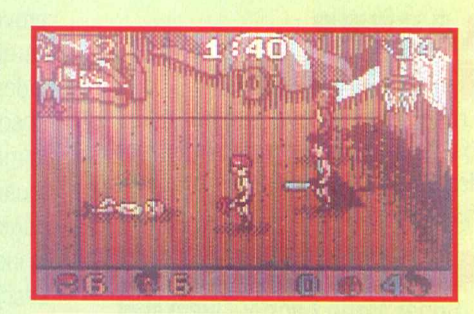


Línea directa...

U.S.A.

por Marshall Rosenthal

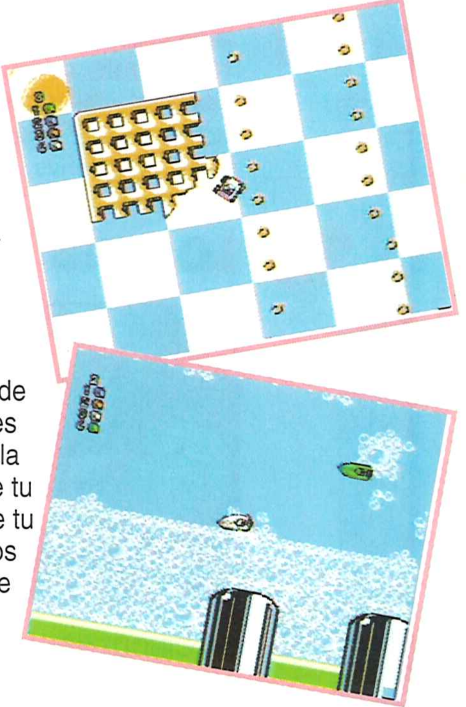
Baloncesto bestial en Lynx





A los fans de la Lynx seguro que les chiflará **Basketbrawl**, una especie de simulador de baloncesto pero con una notable diferencia: puedes usar **armas** contra tus adversarios. Este elemento convierte al juego en un deporte más violento que el hockey, y mucho más difícil de ganar (¿has probado alguna vez a driblar en la cancha mientras te persigue un tipo con un bate de beisbol?).
Simpático y gracioso - si bien una idea un poco sádica. La estrategia queda, por supuesto-, relegada a un segundo plano.

Los autos locos



Camerica, compañía que goza de gran prestigio y reputación por estos lares, nos trae un divertido juego de cochecillos.

Se trata de **Micro Machines**, título que lleva a la competición a esos vehiculos pequeñajos tan fáciles de pisar (¿recuerdas Solo en casa?).

Los diferentes escenarios de juego no serán las habituales carreteras o desiertos, sino la parte superior del pupitre de tu escuela, o los charquillos de tu bañera. Maravillosos gráficos para tu **NES** y un sonido que parece tan caliente como el de los 16 bits.







Slaughter Sports: Mucho más que lucha libre

La Mega Drive está autenticamente "ardiendo" con la llegada de **Slaughter Sports**, de **Razorsoft** - un juego de combate con 6 mega futurísticas modalidades de artes marciales que incorpora también ciertos elementos de los juegos de role.

Criaturas de todos los rincones de la galaxia han llegado para competir. Todos vienen para encumbrarse como héroes; pero la mayoría acabarán como cadáveres o aún peor, como primer plato para el almuerzo de los voraces tiburones de arena.

Lo que te ofrece este nuevo título son 24 de los personajes más estrafalarios puestos nunca en una pantalla, 306 combates diferentes, divertidos (lee mejor nauseabundos) efectos de sonido y gran cantidad de armas y objetos mágicos para utilizar en cada momemto.

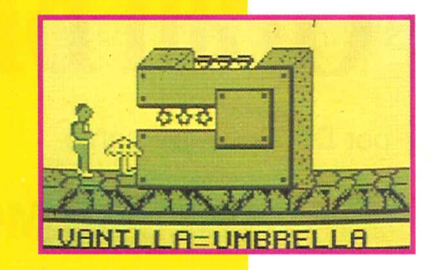
Cada luchador tiene su estilo caracteristico, que túe deberás y conociendo poco a poco.

Por nombrar a unos cuantos de estos intrépido guerreros, mencionemos a Sheeba "la chica mala de la galaxia", Stump, el campeón de Bulgar, Braniac, un híbrido mitad máquina y mitad carne, y Robochic, un sexy revoltijo de tornillos. Edwina, la primera dama de los abismos y Weezlr, el toro.

Pero ésto no es más que una pequeña representación de los personajes que intervienen en este espectacular juego de lucha... más que libre, diría yo.

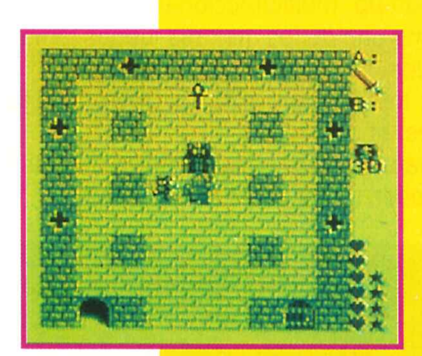
La Game Boy busca aventuras

Los juegos de **role** van a experimentar un empujón enorme en la Game Boy con estos dos excelentes títulos que acaban de ser editados.



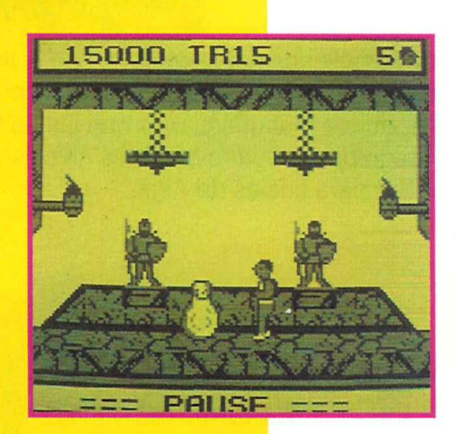
Empezamos con **Runes of Virtue**, una realización de **Ultima** rebosante de aventura.

El villano **Caballero Negro** ha robado los 8 anillos de la virtud y tú tienes que recuperarlos. Mazmorras escondidas entre macizos de rocas, templos llenos de maravillas, desiertos por los que tendrás que arrastrate penosamente, son algunos de los escanerios que deberás recorrer sólo, o en compañía de otro jugador, con el que podrás enfrentarte o aliarte. Vosotros mismos.



Por otra parte tenemos el nuevo título de **Absolute, The Rescue of the Princess**, continuación de la aventura de esa simpática gota que responde al nombre de **Blob**, cuya principal afición es devorar caramelos y que posee el don de poder cambiar de forma.

En esta ocasión a nuestro amigo le toca salvar a una hermosa **dama gota**, para lo cual deberá recorrer las habitaciones de un enorme castillo.



Para este juego han sido creados efectos especiales jamás vistos con anterioridad en un programa para Game Boy. Por ejemplo, efectos de ondas en el agua o múltiples animaciones del muchacho que ayuda a Blob en su misión.

Tal y como ocurría en su anterior versión, deberás elegir con qué clase de caramelos alimentar a Blob, quien, dependiendo de ello, **cambiará su apariencia** convirtiéndose en diferentes objetos útiles, como, por ejemplo, una escalera.



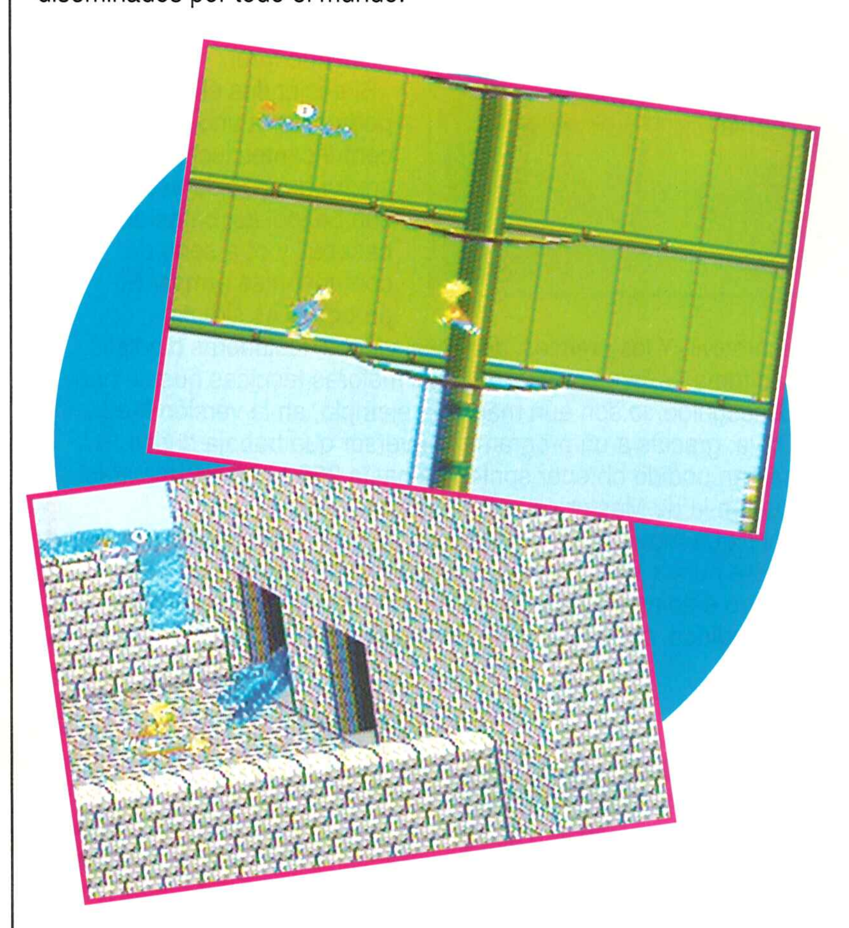
Amigo, vas a tener que darle mucha a la cabeza para abrirte camino en este juego...

¡Bart Simpson ataca de nuevo!

Esta vez verdaderamente no hay escapatoria para Bart. Pero no, no temáis, no le ha pegado fuego a Springfield. Simplemente ha ganado el derecho a participar en **La Caza Del Tesoro del Payaso Krusty**.

Esto significa que él y toda su familia tendrán de viajar alrededor del mundo en busca de las estúpidos objetos que Krusty ha escondido en los diferentes paises.

Todo esto, en principio, suena como para echarse a temblar. Pero lo malo es que aún no os hemos contado lo peor. Resulta que **Mr. Burns**, director de La Planta de Energía Nuclear de Springfield y jefe de Homer, ha llegado a la conclusión de que la incompetencia de los Homer le ha estado costando cada año millones de dólares en gastos de mantenimiento. Así, Burns ha decidido eliminar a la totalidad de la familia Simpson de la faz de la Tierra, reclutando para ello la ayuda de **sus parientes** diseminados por todo el mundo.



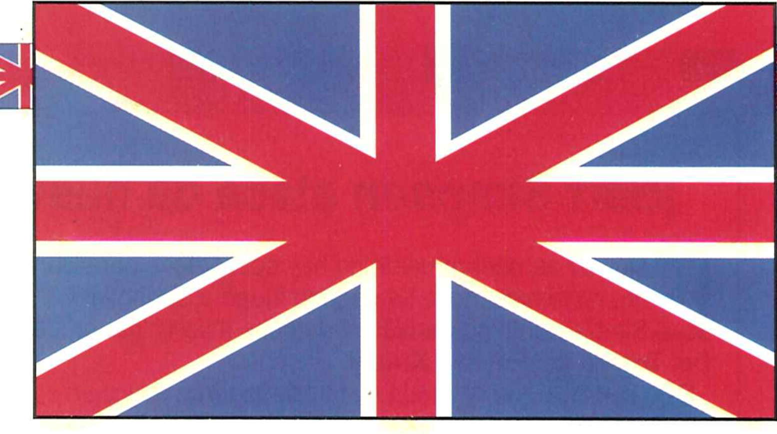
Burns tiene una familia muy numerosa, así que tendrás enfrentarte, entre otros, con **Ramses Burns, El Abominable Burns de las Nieves o Eric Von Burns** (de Hollywood).

En cada país tendremos una pantalla introductoria, una combinación de diferentes niveles y pequeños sub-juegos que se desarrollan en una única pantalla.

Cada país deberá ser "finalizado" por estricto orden, es decir que no podrás escaquearte de ningún nivel ni hacer saltos entre los mismos.

Con todo esto ya os podéis imaginar cómo nos lo vamos a pasar muy pronto con las aventuras y desventuras de esta genial familia que llegará arrando nuestras Nintendo.

¡Nos vemos!.



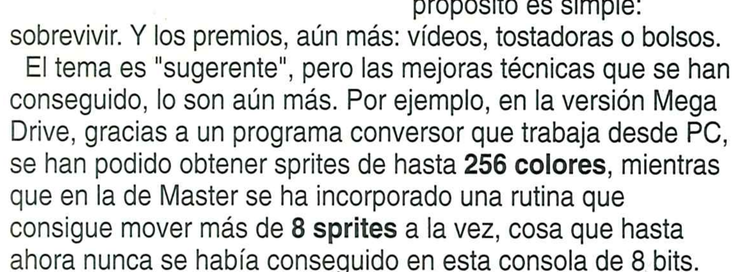
Línea directa...

Gran Bretaña

por Derek de la Fuente

SMASH TV : La televisión del futuro

Smash TV es uno de los juegos más duros que tendréis oportunidad de ver este año para Master System y Mega Drive. Escrito por **ZZKJ**, -autores de títulos como **Super Hang On** o **Monaco Grand Prix-**, el juego nos traslada al año 1999, fecha en que el programa de deportes más violento de todos los tiempos está haciendo furor.



Si enciendes el televisor podrás ver a uno o dos contrincantes luchando contra bandas de asesinos con bazookas, bates de baseball y otra serie de contundentes armas. El propósito es simple: sobrevivir. Y los premios, aún más: vídeos, tostadoras o bolsos.

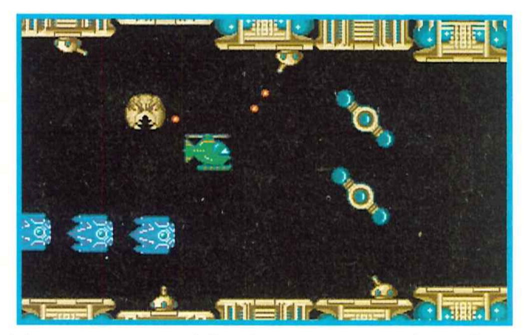
El tema es "sugerente", pero las mejoras técnicas que se han conseguido, lo son aún más. Por ejemplo, en la versión Mega Drive, gracias a un programa conversor que trabaja desde PC, se han podido obtener sprites de hasta **256 colores**, mientras que en la de Master se ha incorporado una rutina que consigue mover más de **8 sprites** a la vez, cosa que hasta ahora nunca se había conseguido en esta consola de 8 bits.

Todo ésto no deja de ser un rollo técnico, pero, para los no entendidos, diremos que los resultados son ¡¡sorprendentes!!.

BLOOD MONEY Conversión de Psygnosis para Mega Drive

Blood Money es un "shoot-em-up" multidireccional que fue considerado por todos como uno de los mejores juegos jamás realizados para Amiga. Pues bien, la esencia de este juego está en estos momentos siendo trasladada a la Mega Drive, (con la incorporación de nuevos detalles, of course!).

Por ejemplo, un aspecto que va a cambiar es la excesiva dureza de su argumento ya que, al parecer, se ha considerado que el original era un poco "violento" para el público de las consolas, generalmente bastante más joven que el de Amiga.

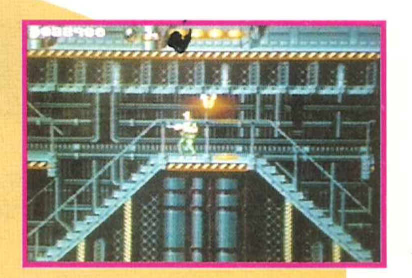


Por otra parte, la zona de juego y el número de enemigos están siendo ampliados notablemente, con el fin de aumentar aún más la emoción, con lo que se espera que Blood Money se convierta en el mejor arcade matamarcianos que jamás hayas visto.

El juego posee cuatro enormes niveles y estará completamente acabado para finales de Abril.

TERMINATOR: También para Sega





Los usuarios de Sega están de enhorabuena, pues van a poder disfrutar con las aventuras de este inigualable androide venido del futuro.

En Terminator, El Juego, -que sigue fielmente el argumento de la película-, tendremos la oportunidad de viajar a cuatro escenarios diferentes: Los Angeles año 2029, Los Angeles 1984, la comisaría de policía en 1984 y la fábrica 1984. Como habréis supuesto, asumiremos el papel de Kyle Reece quien, en una misión dura y áspera, tendrá que eliminar a la máquina más asesina de todos los tiempos: el Terminator.

Terminator se presenta en principio como un "shoot-em-up", pero tampoco faltarán los objetos y las claves que, utilizadas inteligentemente, nos permitirán pasar a nuevas y sorprendentes fases.

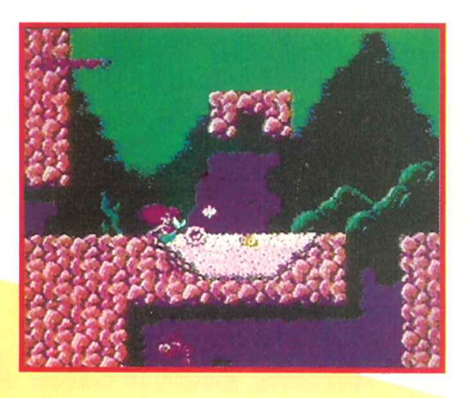
Y aquí también hay innovaciones ténicas, especialmente en la versión Mega Drive, donde se ha utilizado un sistema de animación que utiliza imágenes basadas en digitalizaciones de personas y escenarios reales. Con ello se ha conseguido que el programa esté envuelto en una atmósfera misteriosa que, seguro, te entusiasmará.

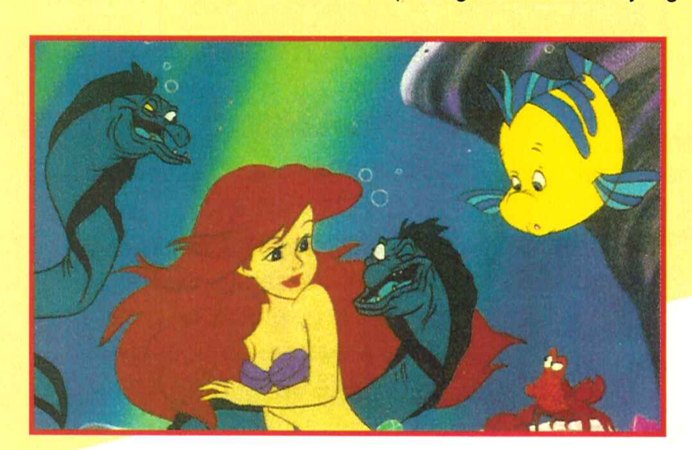


LA SIRENITA
El cuento más bello de Disney, en NES.

El cuento de **Hans Christian Andersen** y el posterior film de la factoría **Disney** han sido las bases seguidas por **Capcom** para llevar a la NES a un personaje que, seguramente, a muchos de vosotros os tendrá encantados.

La sirenita, Ariel, y su príncipe Eric, sin olvidarnos del cangrejo Sebastián y el pez Floumbert, serán los auténticos protagonistas de un juego ante todo dulce cuyas pretensiones pasan por seguir a rajatabla el guión de Disney y respetar absolutamente el carisma y las formas de todos sus personajes.







Lo que llevo visto me ha parecido enternecedor. La bruja Ursula intentando quitarle la voz a Ariel, el Rey del Mar enfurecido, el tiburón que se la quiere comer y la hermosa banda sonora... Lo que me queda por ver, seguro que aún me impresionará más.

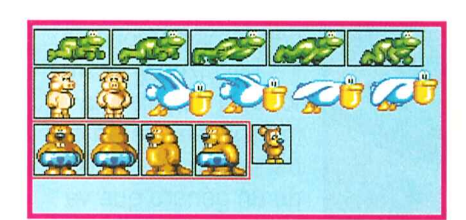
PITFIGHTER
Salvajes en la Game Boy

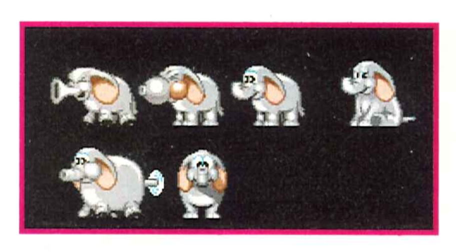
Pitfighter, probablemente uno de los más sangrientos, bestias y violentos programas de lucha que jamás hayamos visto sobre una máquina, está preparando un viajecito a la Game Boy.

La verdad es que no puedo deciros cómo se van a apañar los programadores para trasladar los gráficos digitalizados que utilizaba la máquina original -menos digitalizados en otros ordenadores- a la pequeña de Nintendo. El caso es que he oído por ahí que se están usando técnicas muy vanguardistas que incluyen grandes modificaciones en la pantalla y hábiles manejos de sprites, sobre todo en lo que a la animación se refiere.

Cuando Pitfighter salga a la calle, en fecha aún sin concretar, podremos alucinar todos con lo que se espera sea una versión "ver para creer".

De moemnto, contar con nuevas modificaciones como el número de enemigos, el color o la música. Veremos.





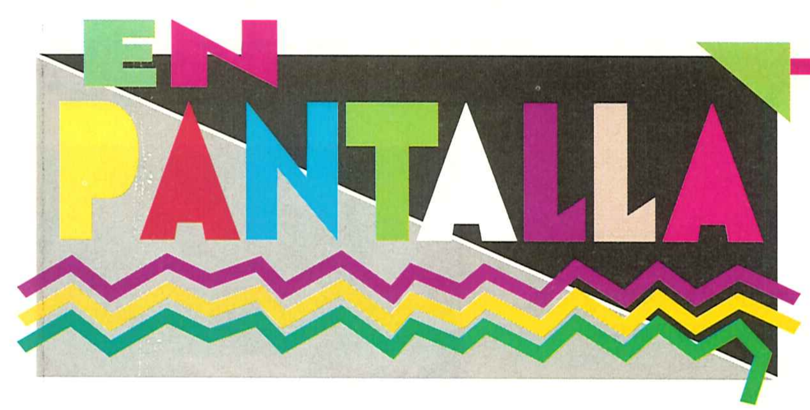


FURY FRIENDS
¡Salvad a los animales!

Los gemelos McSmiley, los dueños de los famosos circos McSmiley Brothers, eran conocidos en todo el país por sus increíbles atracciones con animales. Sin embargo, y era algo que el público desconocía por completo, las normas que los gemelos usaban para gobernar el circo, pertencían sin duda al reino del terror. Los desafortunados animales eran maltratados y obligados a obedecer, mientras se alimentaban con un par de miseras hamburguesas.

Joey el elefante era de una de las infelices criaturas que vivía en el circo, hasta que un día, harto ya de tanto desprecio, tiró la puerta de su celda y escapó al bosque. Allí descubrió que la mayoría de los animales habían sido esclavizados, y que los McSmiley habían preparado un plan para quitarse de enmedio a todos los animales salvajes y así la gente no tuviera más remedio que visitar sus circos para gozar de la naturaleza. En ese mismo momento Joey juró liberar a todos los animales ...

Este es el argumento de Furry Friends, un juego de plataformas para Mega Drive que promete toda la diversión del mundo y el cual nos va a ofrecer -como podéis ver en las pantallas de arriba-, unos gráficos de verdadera antología. Al tiempo.



La aventura se llama Electronic Arts

Hace un par de números os adelantamos el lanzamiento de **The Inmortal**, uno de los primeros juegos de role para Mega Drive que venía avalado por las versiones para ordenadores jugátiles.

Pues bien, este título aventurero ya ha traspasado nuestras fronteras pero, para regocijo de los aventureros hispanos, no ha sido el único

También lo han hecho **Buck Rogers**, conocido personaje del cómic que se ha embarcado en una cruzada en pos de la destrucción de un dispositivo que podría acabará con la vida en la Tierra, y **Rings of Power**, una historia de magos y dragones cuyo objetivo será recuperar los anillos del poder para salvar a un mundo de la esclavización de un malvado tirano.

En estos tres juegos, las conversaciones (por desgracia y, de momento, en inglés), con otros personajes, los hechizos y, sobre todo, la astucia y la inteligencia, serán el denominador común de un género que va calando día a día en la muchedumbre consolera.



Buck Rogers y Rings of Power. Los juegos de role o aventuras, van haciendo poco a poco su aparición en el mundo de las consolas.



El katrate vuelve a ponerse de moda en tu NERS gracias a este Jackie Chang de Hudson Soft..

Jackie Chang: Kárate a muerte en la NES.

Un archiconocido del subgénero japonés del karate, Jackie Chan, es el nuevo protagonista del último cartucho de **Hudson Soft** para **NES**.

El juego, diseñado en base a unos decorados tremendamente coloristas y unos gráficos muy graciosos, toma como argumento el conocidísimo tema nacionalista al que estos chinos nos tienen acostumbrados, es decir, salvar la patria de agresores externos.

Jackie Chan Action Kung Fu estará ya mismo a vuestra disposición. Y estad muy atentos, porque la prensa internacional ha sido unánime en sus críticas: ¡más de **90%.**de media!.

Ya se acerca, ya llega, ya está aquí.... ¡la Super Nintendo!

La super consola de **16 bits de Nintendo**, que, definitivamente, saldrá en España con el nombre de **Super Nintendo**, está ya prácticamente lista para tomar tierra en España para total alegría de los consoleros de pro.

Tras un período en el que corrieron todo tipo de rumores acerca del camino que seguiría la bestia japonesa para llegar hasta nosotros, podemos comunicaros que, definitivamente y en breve, la Super Nintendo nos llegará vía **ERBE**, compañía que se sitúa prácticamente al frente de las distribuidoras españolas al añadir a su liderazgo en el campo de los juegos para ordenador y a su brillante trayectoria con la "arrasadora" Game Boy, esta nueva consola que, sin duda, es una seria candidata a convertirse en la más vendida en todo el mundo.



La SuperNes que se distribuirá en España corresponde a un **modelo standard** diseñado por los japoneses para toda **Europa** y su apariencia será muy parecida a la de la consola nipona, (foto superior), si bien llevará el nombre de la americana, -recordemos que la japonesa se llama Super Famicom-.

Bueno, ya estáis avisados. Ahora sólo nos queda deciros que os vayáis preparando para el super-reportaje sobre esta superconsola que os estamos preparando para el próximo mes...

Speed King. Joystick de Konix

¡¡Manos, para qué os quiero!! debieron pensar cuando diseñaron estos pad/joystick que podréis utilizar en vuestra Nintendo o Master System.

Y es que, afortunadamente, cada vez son más los productos consoleros que se lanzan al mercado y que nos abren nuevas posibilidades jugátiles. Como este joystick, que hará las delicias de todos aquellos usuarios que prefieren una **buena palanca al control** direccional de los pad.

Sin embargo, su principal novedad reside en su **ergonómico y novedoso diseño,** el cual permite un perfecto ajuste a la mano izquierda, con unos botones igualmente manejables, un stick fiable de perfecta respuesta y un precio que rondará la 2.700 pts.

Un joystick para diestros que esperamos se covierta pronto en otro de igual calidad y diseño para esos grandes olvidados de la vida cotidiana: los zurdos (como yo).

Partidas a distancia

En su constante afán de facilitar las cosas a los usuarios, Sega ha decidido realizar, de la mano de **WKK Industries Ltd.**, una serie de mandos a distancia para Mega Drive y Master System.



Bajo el nombre de "**Remote Control System**", nuestras consolas se verán descargadas de los continuos tirones de cables a los que las teníamos sometidas y ahora podremos jugar desde el sillón más alejado o escondidos debajo de la mesa camilla. Un gran invento que podréis utilizar a **no más de 4 metros** de distancia y que consta de un receptor que transmite las señales a la consola y uno (Master System) o dos (Mega Drive) control pad "inalambricos". Su precio será de 5990 pts (MD) y 3450 pts (MS).

KLAX, también en 8 bits

Si cuando ojeéis la sección "Lo más nuevo" se os queda la boca abierta al ver un juego de fichitas llamado "Klax", y no poseéis una Mega Drive o una Lynx, no os preocupéis, porque la versión de uso exclusivo para Mastersystemeros está al caer.

Es decir, que llega toda la acción "ficheril", y algo más, de la mano de Tengen para que ésto de colocar bloques acabe siendo el mejor deporte para tu consola.

Un adictivo arcade de indudables orígenes callejeros que va a hacer las delicias de todos/as los/as fanáticos/as de las formas cuadradas.

Clac, clac, clac, ¡¡ Plomm!!



From Consolandia

• Alucinamos **en colores** cuando nos soplaron la noticia. No era para menos.

Estos japoneses es que no paran, colegas. Les ha dado por darle colores a la **Game Boy**. No, por fuera no. Por dentro. ¡Toma ya!. ¿Es o no para alucinar?.

Bueno, sí, ya sé que no hay nada confirmado. ¿Y qué?. Los rumores han ido creciendo insistentemente y cuando el río suena... ganancia de pescadores.

• **Mario** nos la ha vuelto a jugar. No contento con protagonizar uno de los mejores juegos de la historia ni con inmortalizarse todos los días en relojes, postales, coches y otros objetillos, se prepara arduamente para debutar en el **cine**. Dicen las buenas lenguas de **Hollywood** que ya está todo preparado, que ya tienen a **Super Bo Hoskins**, el de Roger Rabbit, dispuestísimo para cargar a sus espaldas al bigotudo héroe y que están buscando a un buen Luigi para que le acompañe. ¡Lo que hay que ver chicos!. El día menos pensado hasta salimos nosotros.

• ¿Os suena el nombre de **Kid Chameleon**?. Pués tomad buena nota. En Estados Unidos acaba de desatarse la nueva fiebre. **La fiebre Kid**. Con un tratamiento similar al que dieron al monstruo Sonic -adaptándose a sus nuevas posibilidades- y unos deseos terribles de dar a conocer los nuevos aires. De momento en estas paginillas te presentamos al colega más camaleónico de Mega Drive. Pronto comenzarás a sentirle en tu propia piel y a meterte poco a poco en zonas caldeadas. Lógico, con una sóla prueba ya no podrás parar.

• **El Imperio Contraataca**. Y contraatacó. La saga continúa, y si la primera parte superó siempre el **90%**, atentos a los resultados que puede cosechar **The Empire Strikes Back**. Por lo que pueda pasar nosotros ya esperamos el Retorno del Jedi.

• **Capcom** se renueva. Y no han podido elegir mejor evento para hacerlo. **Barcelona 92** se llamará su nuevo desafío deportivo que con un poco de suerte estará en la calle para Mayo de este año mágico. Sea lo que sea y haga lo que haga, todos con las Olimpiadas. A Barcelona 92.

• Y otra de deportes. **U.S. Gold** también está preparando un programa de Olimpiadas. **Olympic Gold- Barcelona 92-**. Pero ya tendremos tiempo de hablar de deportes...

Juan Carlos García



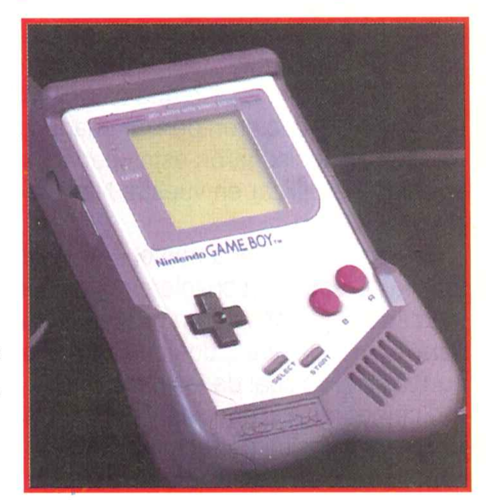
GB Holster: protector para Game Boy

Proeinsa acaba de lanzar al mercado una curiosa funda protectora para la **Game Boy** que nos va a ahorrar más de un susto y varios disgustos. El artilugio, realizado en plástico muy resistente, ha sido elaborado por **Konix**, -una de las sagradas en la fabricación de joysticks y otros complementos-, con la idea fundamental de proteger a nuestra Game Boy de cualquier tipo de caídas y golpes.

El valioso artefacto se llama **G.B. Holster** y consiste en una funda de gran tamaño en la que se introduce la Game Boy de forma que queda perfectamente resguardada, al tiempo que permite el acceso a todas sus teclas de control y conexiones externas.

Su diseño ergonómico y, todo hay que decirlo, bastante sugerente, garantiza un perfecto y preciso control de la consola con el aliciente, además, de que no tendremos que preocuparnos de que, en un momento de emoción suprema, la GB se nos caiga de las manos...

Su precio está en las 2.295 pelas.



EL CEREBRO

¡Sega baja los precios de todas sus consolas!

Una buena noticia para los aficionados consoleros, bueno, más bien para los posibles futuros consoleros: Sega ha decidido **bajar los precios de sus máquinas** y ofertar nuevos packs de una forma realmente interesante.

Será en este mes de **Abril** cuando todos nos quedemos sorprendidos al comprobar, por ejemplo, lo que sucede con la Master System. Vean si no. El **pack básico,** es decir el habitual, pasará a costar 9.900 pts y mantendrá el contenido normal que ya ofrecía la Master System 2, esto es, **la máquina, el juego Alex Kid y un pad.**

Bien, ¿no?. Pues seguid, seguid leyendo, porque igual o más atractivo se presenta **Sonic Pack**, un nuevo paquete que, como todos ya habréis supuesto, añade el prolífico juego Sonic a la consola. Por cierto que no dejamos de sorprendernos con los precios: el Sonic pack costará 13.900 pts.

Y por fín, y como últimísima novedad, ahí va el **Master System 2 +**, un super paquete que llevará, oído al parche, **la consola, la pistola Light Phaser, el juego Alex kid y el Operation Wolf**, por la módica cantidad de 16.900 pts.

Menos espectaculares, pero con las mismas ganas, se presentan los nuevos paquetes de **Mega Drive,** en los que desde ahora se incluirá siempre el cartucho de **Sonic** y se pondrá al precio de 27.900 pts.

A la **Game Gear** también le llegarán estos aires renovadísimos. Sin ir más lejos, el paquete con **Columns** incluído se pondrá a 19.900 pts, mientras que con **Sonic** y el adaptador la cosa alcanzará las 22.900 pts. No esta mal, ¿no?.

Declarado el Día Europeo del Videojuego

El próximo lunes 13 de Abril será fiesta nacional. La asociación de compañías europeas de software acaba de designar tal fecha como día mundial del videojuego en reconocimiento al interés y espectacular auge que está alcanzando este campo en todo el mundo.

Según declaraciones del secretario general de la **ELSPA** (European Leisure Software publishers Association Ltd.), este día será una magnífica oportunidad para que aquellos que jamás en su vida hayan oído hablar de juegos, puedan entrar en contacto con ellos y averiguar unas cuantas cosillas sobre lo que son capaces de hacer. «*Nuestro mensaje*, -explica Roger Bennet- *trata de hacer entender a la gente que los juegos son en realidad fuente de divertimento y ofrecen una serie de interacciones que no pueden ser experimentadas con cualquier otro tipo de actividades de entretenimiento*».

El día del videojuego se une al gran acontecimiento que tendrá lugar precisamente los días 12 y 14 del mismo mes. Durante este tiempo se celebrará una de las más importantes ferias de este sector, el **ECTS** (European Computer Trade Show) primaveral, lo que permitirá a la gran cantidad de compañías, programadores y reyes del mercado de videojuegos que allí se darán cita, mostrar sus nuevos productos de cara a las navidades del 92 y prestar toda la atención posible al «fun», relajación y disfrute que los juegecillos pueden proporcionar a un público todavía poco ávido de estas lides.



Los juegos también tienen su noche de los Oscar...

La noche del 12 de Abril, durante la celebración del **ECTS'92**, se procederá a entregar los premios a los mejores programas del año 1991.

Las nominaciones a estos premios han sido elaboradas por las revistas más importantes de toda Europa y, en representación española, -junto a nuestra hermana Micromanía-, Hobby Consolas ha presentado por primera vez sus candidaturas.

Y la verdad es que aunque nuestros votos han sido dirigidos lógicamente a los juegos de consola, tales títulos han quedado un tanto reducidos, ya que estos premios están dedicados a toda la producción de videojuegos, incluida la de ordenadores.

Algunas de estas candidaturas son: Mejor video juego: **Sonic, Super Mario 3, Rad Mobile, Road Rash y John Maden Football 2**, Compañía del año: **Electronic Arts, Gremlin, Microprose, Psygnosis y U.S. Gold,** Mejor juego para ordenador: **Popolous 2, Lemmings, The Secret of The monkey island 2, Wing Commander 2, Jimmy White's Snooker** y **Megalomania**, o Compañía de hardaware del año: **Commodore, Nintendo, Sega y Phillips.**

AUTUMN SPRING 92

Por supuesto, asistiremos a la fiesta y en su día os anunciaremos la lista de ganadores. Tranquilos.

MEGADRIVE

Toki Going Ape Spit

Bienvenido Mr. Toki

Pero la cosa no fue adrede, en realidad no tenía ninguna intención de hacerlo porque la chica ya estaba conquistada. Fue un hechizo mágico el que convirtió su musculoso cuerpo en una efigie chepuda de mono alelado y le condenó al vagabundeo. No es de extrañar pues, que la chica con la que solía pasar sus horas muertas se marchara. Pero no penséis que fue a causa del lamentable aspecto que presentaba, sino más bien por motivos algo mayores, dígase secuestro, rapto y vilipendio.

Hasta aquí, el argumento de Toki Megadrive enlaza perfectamente con las tramas que muchos hemos jugado tanto en la máquina original como en el resto de ordenadores para los que fue convertido. Su posterior desarrollo, vía conversión SEGA, se distancia bastante de lo comprobado en paisajes, enemigos, y decorados, y nos hace pensar en el carácter independiente que tanto le gusta exhibir a la compañía japonesa.

Por una chica algunos hacen cualquier cosa. Incluso el mono. Toki ya lo hizo, y se arrepintió tanto que todavía está buscando su verdadero carácter humano.



Un mono que lo escupía todo

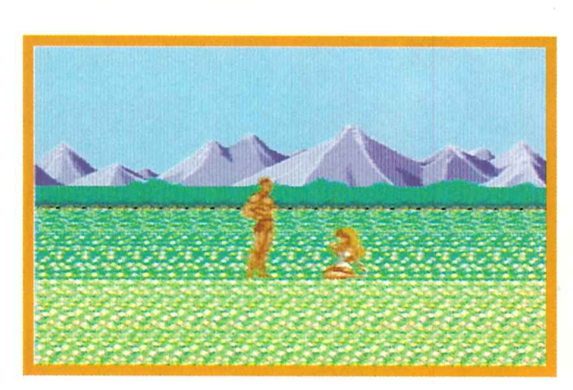
De una forma u otra, siguiendo a rajatabla las ideas de la máquina o pasando totalmente de ellas, el juego que presenta la 16 bits nos ha dejado realmente sorprendidos. Y no precisamente por su originalidad -el mono Toki ya circulaba por ahí desde hace algún tiempo- sino por lo vistoso y esmerado de un tratamiento que denota la cuidadísima línea que los japoneses pretenden seguir. Algo como lo que podéis comprobar en Sonic, Kid Chameleon o el propio James Pond 2 con sobrenombre Robocod.

La norma estructural es en todo caso la misma. Un montón de niveles preciosos, subdivididos por supuesto en otra tanda de pequeños stages, un enemigo final de fase central y un objetivo único, llegar al palacio de Stark que es el hechicero culpable de toda esta refriega. Circulando por el medio encontraréis los típicos detalles, y únicos, que se deben meter en un cartucho para que un juego nunca se



Toki es un vistoso arcade marcado por las plataformas y la figura de un extraño mono.







La nueva línea de cartuchos para Megadrive pretende ser más estilizada y perfeccionista que la seguida hasta el momento. Toki es toda una muestra del nuevo espíritu japonés con claras ascendencias de Sonic.

parezca a otro, incluido el personaje.

Por cierto, hablando de personajes, seguro que ya habréis supuesto que el dueño de toda la aventura es el enorme mono que controláis. Claro que no es para menos, desde su tamaño, con un diseño prácticamente igual al de otras conversiones, hasta sus habilidades para algunos más que escabrosas, Toki tiene todos los valores como para creerse que es alguien. Pero alguien muy gracioso, no vayáis a pensar, alguien con cara, desparpajo y el suficiente morro como para tratar a escupitajos, con perdón, a la gente. Sí, a escupitajos, que es más o menos lo que cuenta su título, y que en nada deja lugar a dudas sobre su «carismática» personalidad.

Cada cual utiliza lo que puede. Obvio. Y ésto de escupir variados tipos de fluido - dígase armas sencillas, dobles, triples, deslizantes, oscilantes- a los enemigos basta y sobra para cargárselos. A algunos hay que darles más y a otros menos, pero en general el número de disparos al uso no tendrá porque daros demasiado dolor de dedo. Sin contar, claro, con el enemigo final de fase, al que aparte de bombardear varias veces, hay que engañar con una treta especial que deberéis aprender si queréis deshaceros de él rápidamente. Una gran ventaja.

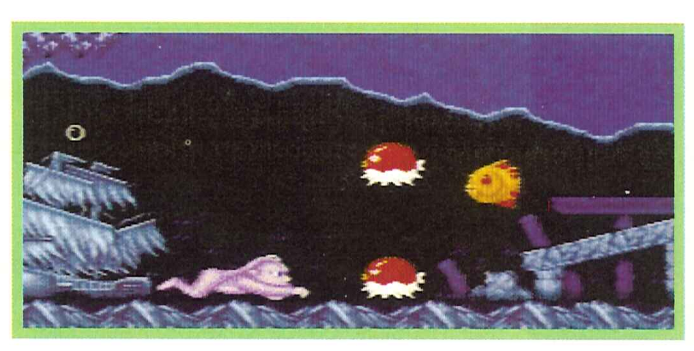
Belleza plástica

Bueno, ahora que sabéis más o menos cómo vamos de Toki, no nos queda más que contaros cuáles son las cosas que más no han alucinado, así en general, del mono. No es cuestión de enumerar aspectos, ni de hacer una lista, pero si con estos esbozos os preparamos para recibirle como se merece pues ahí van algunos apuntes. De los gráficos podemos decir que aunque algo más oscuros que los de la norma habitual, nos parecen realmente convincentes, de la técnica de juego que no siempre es horizontal aunque sí plataformera, de la creatividad en el diseño que se han "pasado" con los enemigos - armadillos, pájaros con demasiada garganta, monos de verdadera razas esclavizados por el malo-,pero por encima de todo hay que hacer referencia a algo que aún no nos había mostrado la Megadrive, esa serie espectacular de profundas perspectivas que, por una vez, dan verdadera sensación de pertenecer a otro entorno, más lejano y real.

Vale, no será el de la máquina, pero este Toki tiene los ingredientes suficientes como para superarle. En gracia, salero, rumba y ... cosas que desde casi ya podréis vivir vosotros mismos.



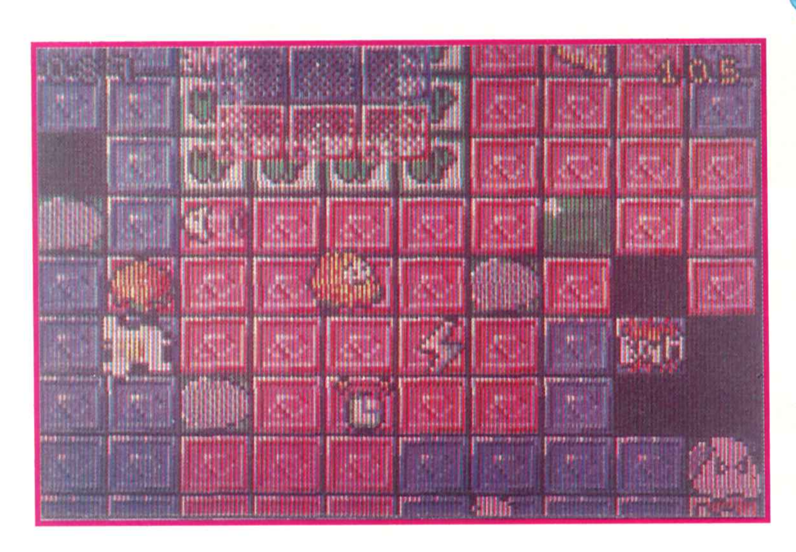






¿Quién diría que ese triste especimen de mono que tenéis a la derecha era todo un corpulento varón, rubio, alto y con chica?.¿Nadie?. Pues podéis comprobarlo vosotros mismos...

EL REY DE LAS BALDOSAS ROSAS



Skweek, el genial personaje de Loriciel, tras arrasar en los ordenadores jugables viene completamente dispuesto a repetir éxito.en la Lynx.

Seguro que dáis por supuesto que no hay nada más llamativo en el software que una bola de peluche con ojos, zapatillas y gorra de visera. Pero estáis equivocados, porque sí lo hay. ¿Queréis saber qué es?. Muy fácil, una bola de peluche con ojos, zapatillas y gorra pintando de rosa todas las baldosas que se le pongan a tiro.

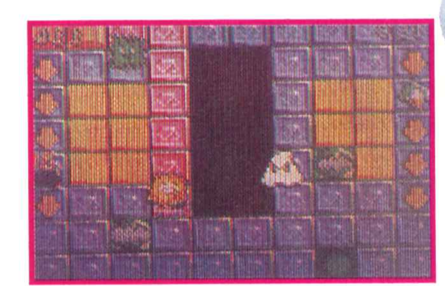
Su nombre es Skweek y para muchos de vosotros ya es un personaje muy popular.

Además de conocer sus inventivas pintas, que de por sí le hacen inolvidable, suponemos que sabréis que el bichillo tuvo el placer de protagonizar el primer juego de la saga de las baldosas.

¿Que suena a folletín?.Pues no lo es, de hecho este género además de marcar muchas de las corrientes del soft por sus planteamientos extramadamente sencillos y adictivos, supuso una fuente inagotable de programas estrella que han ido, e irán, apareciendo por el panorama consolero.

La estrella más super

En la Lynx se llamará Super Skweek pero será el mismo de siempre. La bola de peluche apasionada por las baldosas rosas. Bajo sus piés quedarán los poderes de Titanlux que transformarán a color de rosa todo lo que era azúl y darán una manita de gracia a la vida.



La puesta en escena de Super Skweek es fantástica, casi tanto como su divertido argumento, que nos invita a pintar el mundo de color de rosa.



Tendrá exactamente cinco islas por 50 niveles cada una para poner todas las guindas que quiera. Bastantes, ¿no?. Pues depende. Porque debe quedaros claro que la misión de Skweek no es ningún paseo y conseguir pintar tanta baldosa puede convertirse en algo absolutamente problemático con desviaciones hacia el desquiciamiento o desbordamiento adictivo total.

En cualquier caso Skweek se las va a ver canutas para conquistar tanto terreno. Puede que hasta le sobre por los cuatro costados. Y no digamos cuando vea los "cuadritos" más habituales a los que se va a enfrentar. Como los empujones, las minas, los negros, los muros, los rotos...

Todo un despliegue de adversidades divertidísimas que pronto conoceréis y que conseguirá que disfrute a tope hasta el más exquisito de los lynxeros. Paciencia.

¡NOTICIA BOMBA!



SUPERVIEW

GAME BOY

SHADOW WARRIORS

La leyenda de Shadow Warriors ha vuelto. La máquina arcade que le diera vida contempla admirada cómo una nueva versión, la de la portátil de Nintendo, se prepara para invadir una vez más el mercado.

El último desafío

Los vaticinios fueron claros: *"La ciudad se verá muy pronto sumida en una pesadilla que traerá de cabeza las vidas de los hombres. Los cielos se tornarán negros, las calles absorberán las esencias vitales del mundo animal y éstas, ayudadas por el Gran poder, irrumpirán cruelmente ante los ojos incrédulos de la población...", "... los mares se bifurcarán y las cuatro estaciones se unirán eternamente en la infinidad del tiempo. Los humos de la contaminación descenderán a ras de suelo en un sueño terrorífico de poderes extraterrenales...», «... la única solución vendrá avalada por la efigie del bien y un hombre de procedencia desconocida que surgirá de la sombras para reestablecer la paz. Deberá ser atendido, ayudado y guiado en su misión de rescate mundial, y, sólo ante la solidaridad de las personas, las bestias del mal se marcharán...»*

Así rezaba la profecía que, años atrás, había sido revelada por los más sabios a la población del lugar más pecador del universo. La misma que casualmente ahora tomaba un claro cuerpo mientras el caos se adueñaba de la orbe.

Ahí estaban las pruebas.Todo se había cumplido. Todo, excepto un pequeño detalle: nadie sabía dónde buscar al héroe que restablecería la paz.

Pasado un tiempo las cosas no mejoraron. La desesperación iba agarrándose cada vez con más fuerza a las mentes de los sufridos ciudadanos y la esperanza de sobrevivir desaparecía a toda prisa.

Y llegó de las sombras

En el momento más crítico de todos, cuando ya la gente no estaba dispuesta a aguantar, asomó sus cejas un misterioso ser oscuro que observó con ira las vejaciones a que eran sometidos los pobres habitantes de la urbe.Y no dio crédito a sus ojos. Palos, golpes, patadas, tirones de oreja, correrías al son de unas castañuelas, e incluso, borracheras de poder bajo los influjos del alcohol más tórrido.

La sombra se reveló como la única



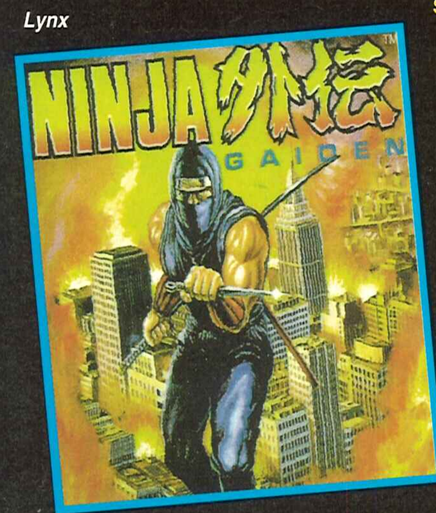
New York ha sido invadida por un ser de aspiraciones universales... pero desde las sombras alguien ha surgido para luchar contra él. Su nombre es...



Muchas versiones, un sólo personaje

El origen de Shadow Warriors fue, como el de tantos otros juegos, una máquina recreativa. Pero no una máquina cualquiera, sino un ingenio electrónico que muy pronto cautivó a los chavales por su trepidante acción, su despliegue técnico y una ración espectacular de buenos y malos.

De allí, de la calle, pasó a los ordenadores con tanta o más fuerza, y muy rápidamente adquirió la categoría de clásico total con lo que éso suele conllevar: fama, prestigio, alabanzas y, como no, secuelas...



Lynx

En cartucholandia, lugar idóneo para la captura de clásicos, Shadow Warriors nos muestra una nueva personalidad, una cara diferente respecto a lo que ya teníamos visto.

La versión Lynx (comentada en el número 1) era ya algo "mosqueante". Aunque pasaba por ser una réplica exacta de la máquina callejera que le diera el nombre, la verdad es que no fue capaz de respetar el título original, que cambió por el de "Ninja Gaiden", si bien en el fondo mantuvo las bases que le dieron vida.



Game Gear

El traslado a Nintendo fue algo más doloroso. Shadow Warrior volvía a llevar su nombre, pero el desarrollo muy poco tenía que ver con el original. Y aunque le sobraba calidad por los cuatro costados, lo cierto es que más que Shadow era Phadow..

La versión más reciente, la de Game Gear, retomaba el nombre de su homónima en Lynx pero variaba aspectos tan importantes como los gráficos y movimientos del guerrero, haciendo del Ninja un personaje distinto...



N.E.S

posibilidad y pronto fue aclamada bajo el nombre de Shadow Warrior (por aquello de aparecer entre sombras) para el bien y mal de la humanidad. Era alta, corpulenta y muy bien parecida, vamos que reunía los suficientes rasgos como para debutar en su nueva misión con bastante éxito, tanto de público enemigo como de audiencia aliada.

Sus primeros pasos estuvieron dedicados a investigar la infraestructura enemiga. "Como casi siempre indestructible", pensó. "Pero hay que actuar rápidamente", continuó meditando.

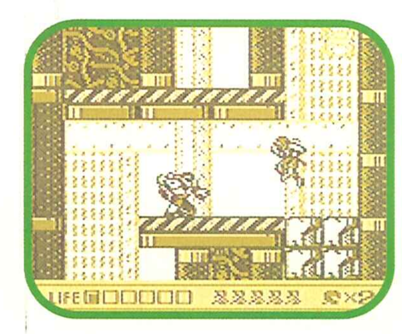
Y se puso manos a la obra. ¡En qué hora!. A partir de ese momento tuvo que pagar un sin fín de desdenes entre los que se incluían, por ejemplo, esfuerzos por sostener a todas horas una espada de dimensiones mortales, oteos en la línea del horizonte en busca de malos, y juramentos a mano alzada por el salvamento de la humanidad.

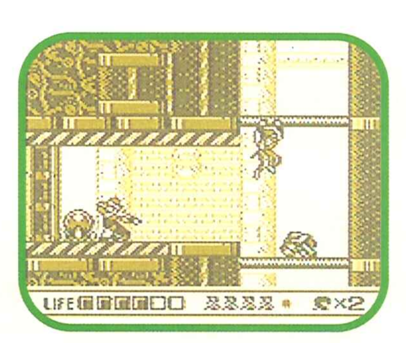
¡¿Jurar?!...Sí estás dispuesto a aceptar el reto del guerrero más conocido de toda la pléyade de ninjas, preferimos no contarte más detalles. Bastará sólamente un mensaje: prepara tu sable afilado y no dudes en enfrentarte a las fuerzas del mal en la batalla más definitiva de todos los tiempos...la de la Game Boy.



Ataviado con una espada Ninja, Ryu Hayabusa intentará haceros pasar ratos muy agradables a bordo de vuestras Game Boy. Nombre y gráficos no le faltan...pero, ¿fallará en algo o será tan bueno como los demás?. Esto y mucho más, próximamente, en vuestras páginas preferidas.

Ninjas asesinos y robots mutantes serán, a partir de ahora, los protagonistas de vuestros momentos más divertidos... o de vuestras peores pesadillas





MASTER SYSTE

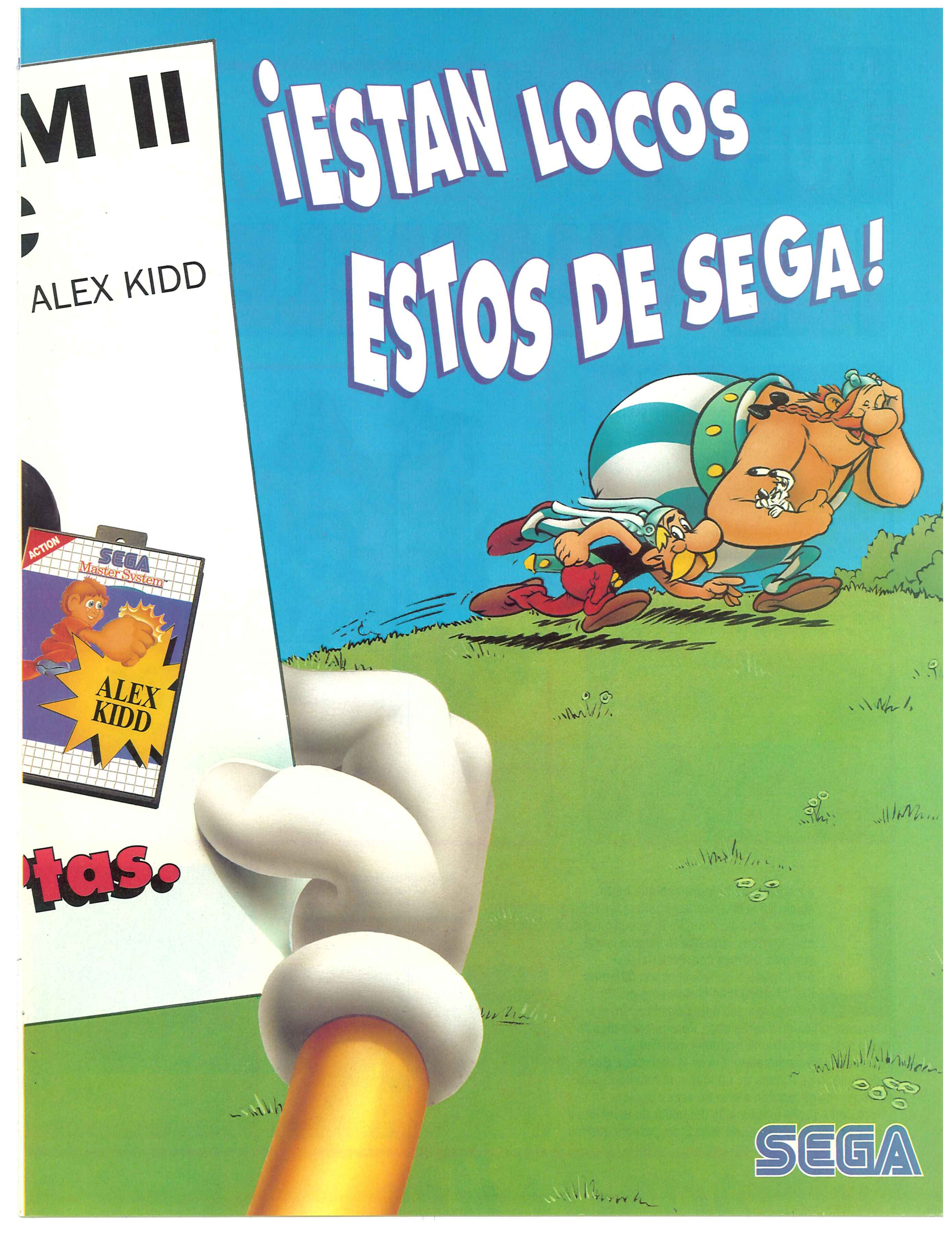
B A S I C

MASTER SYSTEM II + CONTROL PAD + JUEGO



9.900 P

EUROCOM
ADVERTISING



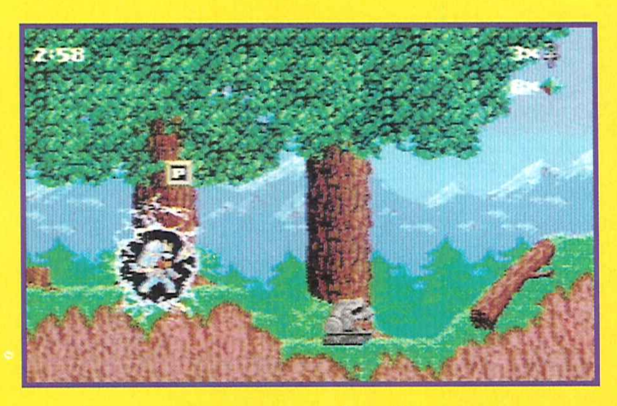
¡ESTAN LOCOS ESTOS DE SEGA!
M II
ALEX KIDD
ACTION
SEGA
Master System
ALEX KIDD
ptas.
SEGA



El chico de las mil caras

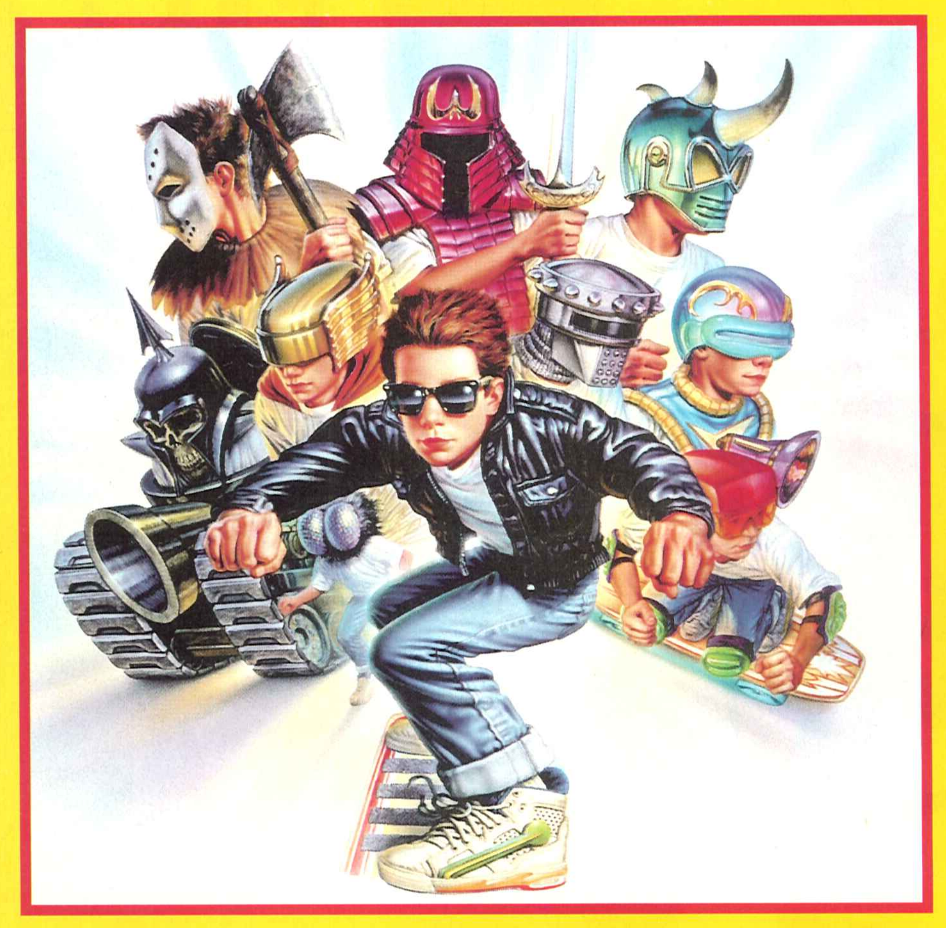


KID CHAMELEON



El momento de la transformación de Kid en uno de sus camaleones es de lo más espectacular de todo el juego. A la usanza de una metamorfosis espacial, el chico de las mil caras se retuerce sobre sí mismo mientras un halo de rayos le indica que se ha convertido en un ninja. O en caballero, o en…



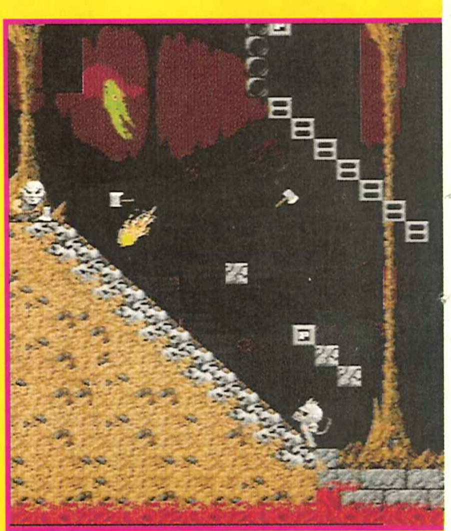


La máquina de hologramas que tanto alucinó a la chavalería pegada a los recreativos tenía trampa. No sólo cumplía lo que prometía, -emociones muy fuertes-, sino que lo llevaba hasta sus más últimas consecuencias, permanentes consecuencias, diríamos. Kid, el chico más fardón ante un videojuego que había en el barrio, era realmente difícil de impresionar. Pero cuando algo le atraía hasta ese extremo no había marciano, videoaventura o educativo que se le resistiera. Sobre todo cuando se trataba de un juego de habilidad. Ahí se convertía en alguien digno de ver en acción.

Pero con aquella máquina, la del millar de lucecitas y que respondía al nombre de Wild Side, parecía que las

Aunque los paisajes de Kid Chameloen son en su mayorá de un colorido aplastante, también habrá niveles de compostura l´brega. Valga el ejemplo de la derecha para demostraros que al chaval le va todo. Hasta lo oscuro.





De una perfección inusitada y un gusto realmente exquisito, los decorados del juego tienden en todo momento a hacernos creíble cada situación. A ello contribuyen además factores de grandísima talla como la conjunción de colores, la definición de los gráficos, la perfecta puesta en escena, las animaciones...



La máscara que le han colocado a Kid nos trae a la cabeza terroríficos recuerdos. Ese mono y esa cara oculta obligan a pensar en Jason, el protagonista de Viernes 13, y sus acuciantes maneras de descuartizar. Entre ellas, el hacha...

HOBBY CONSOLAS

"Simplemente" alucinante

Notables ambientaciones terrenales, múltiples extensiones de enemigos amorfos y una considerable masa de paisajes, son las juegovirtudes que te va a incitar a jugar en más de mil ocasiones con este cartucho que viene directamente desde USA envuelto en un halo de obra cumbre cartuchera.

Adictivo por muchas razones y brillante como pocos, le encuentro un "pero" achacable a los preciosos tiempos que perderemos bajo cualquier piedra, a la espera de que caiga nuestro añorado bonus de algún misterioso e inalcanzable rincón.

Es poco, pero le quita dinamismo a lo que podía haber sido un cartucho endiablado y lo deja, simplemente, en totalmente alucinante.

J.L. "Skywalker"

Cada una de las variadísimas metamorfosis de Kid, -diez en total- llegan siempre en los momentos más oportunos. Será precisamente antes de enfrentarse a una determinada dificultad cuando de una P maravillosa caiga el disfraz indicado. Así nunca estaremos desprotegidos ante ningún capricho.



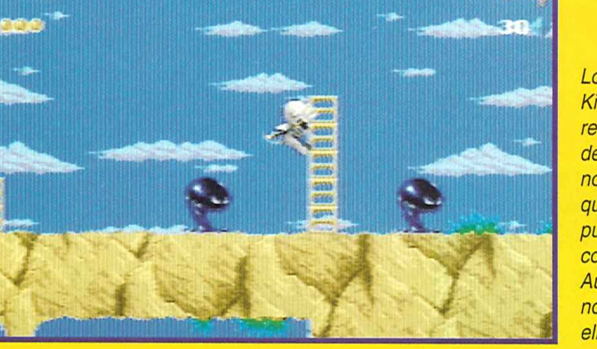
cosas iban a cambiar.

Minutos después de que las puertas se cerraran, Kid se dió cuenta, por fín, de que lo que sus amigos le gritaban desde fuera iba en serio. Lo malo es que lo que le decían los pocos arriesgados que habían osado a meterse con él en el cacharro también era muy razonable. «Aquí, para siempre», murmuraban. Pero a nuestro colega todo éso le daba lo mismo. Estaba tan encantado con lo que veía a su alrededor que no tuvo ojos para mirar otras cosas, ni siquiera que el dueño de la máquina se marchaba a toda prisa del local.

Con mundos así de sorprendentes, coloristas, aparentemente tranquilos y en toda regla paradisíacos, ningún amante del videojuego tiene no sólo ojos, sino todos los sentidos para afrontar otros temas.

En cualquier caso había que hacer algo, así que a Kid no le quedó otro remedio que caminar.

Aunque los primeros niveles le parecieron de una horizontalidad supina, muy pronto pudo comprobar que tanto los paisajes ►



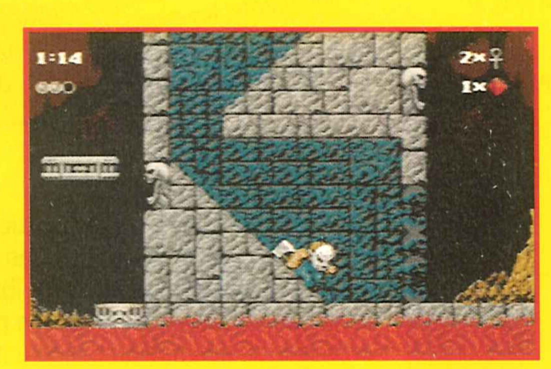
Los enemigos de Kid no son en realidad demasiados, pero no sabéis hasta qué punto pueden ser de correosos. Aunque podáis, no paseís de ellos, eliminadlos.



El Rey de la selva, con trono y cetro incluídos, ataca de nuevo. Y esta vez nos pilla con lo puesto. Los vaqueros y las gafas. ¿Bastará?. Hombre, mejor sería que nos cogiera vestidos de tanque, como en la estampa de la izquierda, y soltando calveras a diestro y siniestro.

como el nivel del terreno cambiaban a velocidades de órdago. Casi tan rápido como su apariencia, que, para sorpresa de todos, variaba cuando golpeaba a ciertos bloques de piedra, cuyo sólo roce le proporcionaba los más dispares trajes y le otorgaban los poderes y habilidades más increibles.

En un principio Kid se dedicó a romper todos los bloques habidos y por haber y a disfrutar del batacazo que se daban los dragones y otros enemigos cuando saltaba sobre sus cabezas. Pero, poco a poco, la reiterada aparición de dificultades del terreno y cambios bruscos en la horizontalidad, le hicieron suponer que disfraces como el de samurai, leñador de Viernes 13, tuerca voladora, rinoceronte o caballero andante, no estaban tan sólo de adorno, y que de verdad,



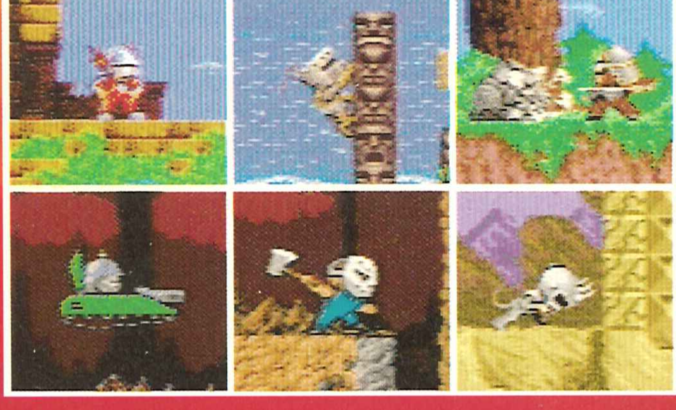
En este cartucho pasan unas cosas que son de lo más singular. Fijaos por ejemplo en el pobre leñador que tenéis a la derecha. Oid sus latidos, su desesperada respiración y poneos a pensar en lo que le puede estar pasando. ¿Lo adivináis?. Un muro de pinchos le persigue sin cesar, ni tregua.



El "baile" de disfraces

El mayor encanto de este nuevo "gigajuego" de Sega es, sin duda, su protagonista. Kid, el Camaleón, no sólo rompe con la tendencia de los típicos "cachas" -al fin y al cabo es un niño- sino que además derrocha frescura y nuevos valores por los cuatro costados: se afana en la búsqueda de nuevas perspectivas y demuestra una clara pasión por el detalle, (una ciencia últimamente en vías de extinción).

La gran jugada no ha sido colocar al chaval como protagonista de un juego al estilo Sonic. Ha sido obligarle a diferenciarse de la mascota japonesa imprimiéndole la originalidad que a muchos les iba haciendo falta. Y justo dónde y cómo hay que ponérsela: a través de su imagen. ¿De dónde creéis sino que viene lo del camaleón?. Pués de las mil caras que enseña a la cámara y de lo gracioso que está con ellas. ¿Queréis una muestra?. Pues mirad.



*Para empezar tenemos a Kid con su **indumentaria habitual**: vaqueros, chupa de cuero y gafas negras. Ningún poder especial. Salto y cabezazos todo lo más, pero en uno de esos golpes le puede caer el primer casco a la cabeza.*

*Seguro que le convierte en **caballero andante**. Armadura y mucho metal. Saltos más altos, gran cantidad de energía y capacidad para escalar muros.*

*La transformación más colorista pone a Kid un sable en la mano y un espigado traje rojo sobre el cuerpo. El camaleón se convierte en un perfecto **samurai** y sus habilidades crecen hasta la posibilidad de destruir cara a cara a los enemigos, cosa que, hasta ahora, no le estaba permitida.*

*De samurai podremos pasar a la faceta de **rinoceronte cabreado**, disfraz que destaca por la cornamenta que le confiere el poder de embestir paredes y traspasar huecos. Muy útil para acceder a zonas de bonus.*

*Las influencias cinematográficas del chaval llegan a su punto más alto con el disfraz de Jason, **el protagonista de Viernes 13**. Una careta a la usanza más terrorífica y la posibilidad de lanzar hachas a diestro y siniestro serán las cualidades más vistosas del nuevo Chameleon, aparte de su mono azulado.*

*Más espectacular todavía es la faceta de **tanque con calavera**. En ella encontraréis muy cambiado al chaval. De hecho sólo le podréis ver la cabeza porque el resto del cuerpo se encuentra en el interior de un tanque verde.*

Es la cara más agresiva. Suelta calaveras.

*Y el último, que nosotros hayamos visto, es **la tuerca voladora**. Un toque al botón C y nuestro héroe visitará los aires enroscado en sí mismo y a la velocidad de una auténtica centella. ¡A volar tocan!.*

servían para algo...

¡Pero, basta ya de rollos! ¡Probad este juego, chicos, probadlo!. Es la mejor manera de que os déis cuenta de la cantidad de detalles creativos, originales y fuera de todo lo visto que se dan cita en esta auténtica maravilla en forma de videojuego.

Porque por mucho que os contemos que en Kid Chameleon se unen la arrolladora personalidad de un chico con valor en alza, el mejor espíritu gráfico y los mil scrolles de la Mega Drive, no dejarán de ser meras palabras que se quedarán cortas cuando os pongáis a jugar con este cartucho cuyas cotas de diversión superan con creces los límites de la realidad.

HOBBYTRUCO: El mejor truco que podemos darte para este juego no va ni de vidas infinitas, ni de continuaciones ni de cómo pasar de nivel. El mejor truco es que lo juegues. Sólo así descubrirás cuál es el verdadero encanto de este simpático camaleón, cómo son sus trajes, porqué creemos que tiene uno de los mejores sonidos Mega Drive, hasta dónde puede dar de sí, cuál es el motivo de que en EEUU sea ya todo un acontecimiento y, sobre todo, porqué decimos todas estas cosas de un desconocido.



Ni los ríos de lava roja ni los diamantes, por cierto malvados, impedirán que nuestro tanque cumpla con su objetivo: Llegar.



Con el disfraz de tuerca voladora no sólo tendremos oportunidad de recorrer los aires a velocidades de vértigo, sino que además podremos destrozar todo lo que se ponga a tiro del super cuchillo que llevamos en la cabeza. Desde las P´s hasta los mismos ladrillos plataformeros. La figura de volador es posiblemente de las más originales y efectistas que haya entre todos los disfraces, tanto por su vestimenta como por su simpar giro-contragiro.



El paso a los diferentes niveles, -casi tantos como os estáis imaginando-, quedará marcado por la aparición de alguna figura ejemplar que os dará idea de lo mucho o poco que sufriréis en cada nivel.

HOBBY CONSOLAS

Sobre lo mejor de Sega

El niño con mil caras se presenta en la Mega Drive con uno de los mejores juegos que jamás podréis ver en 16 bits. Kid Chameleon, que así se llama el invento, refleja a la perfección las aspiraciones básicas que debe perseguir todo buen juego de Sega que se precie de serlo. Es decir, se trata de mantener la línea plataformera y detallista de Sonic, de abrir más caminos a la originalidad sin olvidar lo exitoso, de inventar nuevos personajes a los que baste un desarrollo convincente para atraer, de alumbrar nuevas melodías que en muy poco tengan que ver con el chunda chunda de algunos programas, y, por encima de todo, **sorprender** de cualquier forma y a cualquier precio. Sin duda, lo ha conseguido.

Giancarlo Vialli

LAS PUNTUACIONES



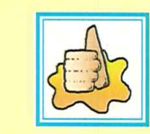
Plataformas

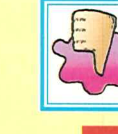
SEGA
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 3
Nº de fases: Muchas.
Dificultad: Según el traje que lleves.


94


91


94


Los decorados y la jugabilidad y los camaleones de Kid.


L alentitud a la hora de recoger los tesoros.

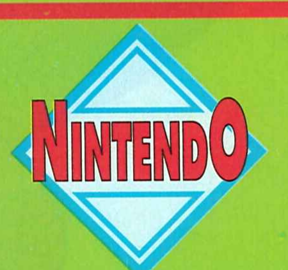
94

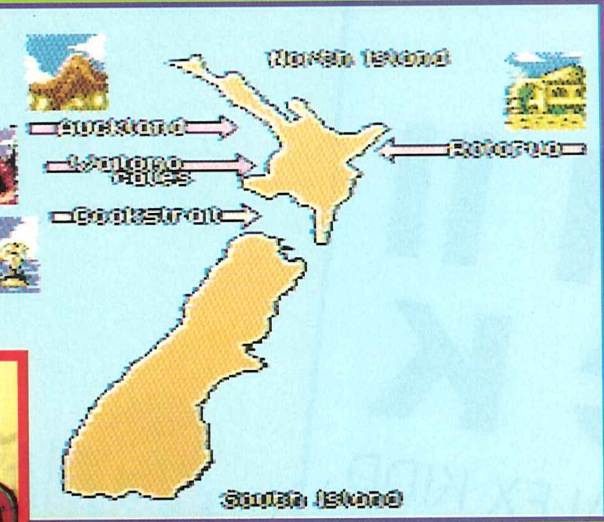


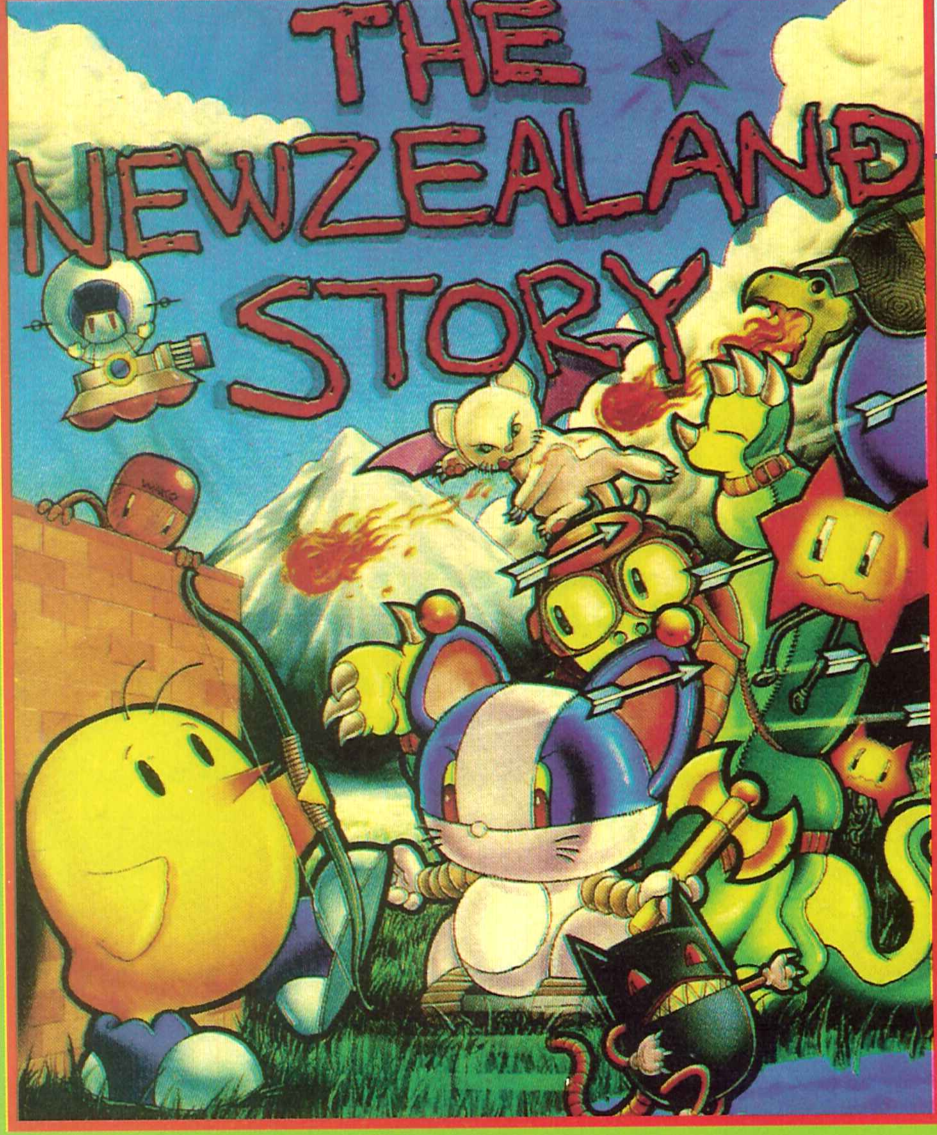
EUROCOM ADVERTISING


M II
C K
C Y ALEX KIDD
ACTION
SEGA
Master System
ALEX KIDD
ACTION
SEGA
Master System
SONIC
THE HEDGEHOG
ptas.
¡PARA SUBIRSE POR LAS PAREDES!
SEGA

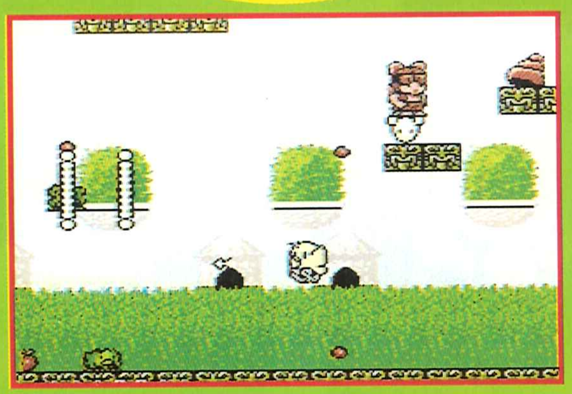
LO MÁS NUEVO

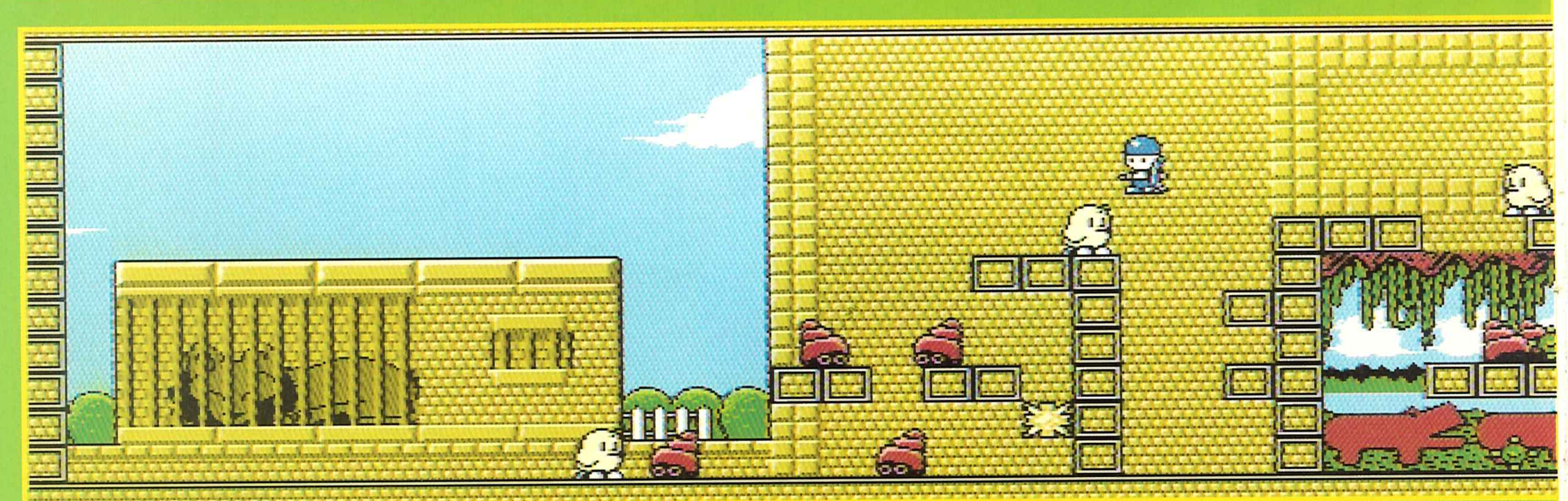

NINTENDO


North Island
Auckland
Rotorua
South Island


THE NEWZEALAND STORY


LAS AVENTURAS DE TIKI



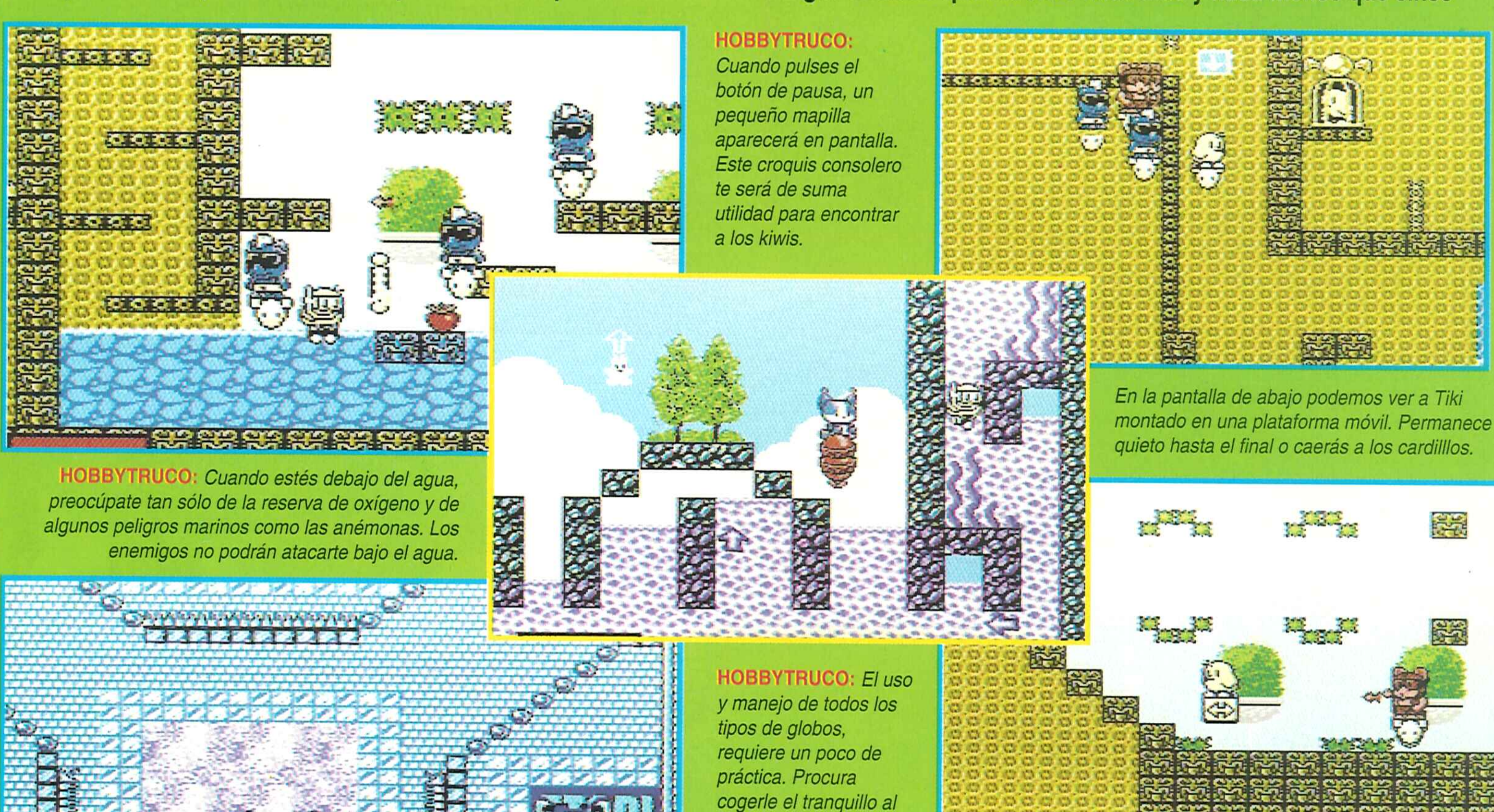


La bellaca Morsa Wally se había salido una vez más con la suya. Había raptado, saco en mano y ciento volando, a todos los simpáticos Kiwis de Nueva Zelanda. A todos menos a uno, a nuestro querido amigo Tiki, quien, haciendo acopio de una valentía y osadía legendarias, se ha jurado rescatar no sólo a todos su amigos, sino -y lo que es más importante-, a su amada Phe Phe, a quien también la malvada morsa a metido en el interior de su saco con quién sabe qué malas intenciones.

Después de recuperarse del susto y calzarse sus poderosas zapatillas Keebok del 36, ahí tenemos a nuestro amigo, arco y flechas en mano, dispuesto a comerse a Wally, a sus secuaces y a cualquiera que intente impedirle salvar a sus compañeros de tan enjaulado y triste destino.

De momento, nuestro "prota" se ha enterado de que la pérfida morsa ha vendido los kiwitos a todos los zoológicos de Nueva Zelanda y alrededores oceánicos, y encima a precios irrisorios.

Y para que os vayáis haciendo una idea de lo que espera a Tiki y a cualquiera de vosotros que se atreva a acompañarle en esta peligrosa aventura, os diremos que para rescatar a vuestros amigos tendréis que recorrer nada más y nada menos que cinco

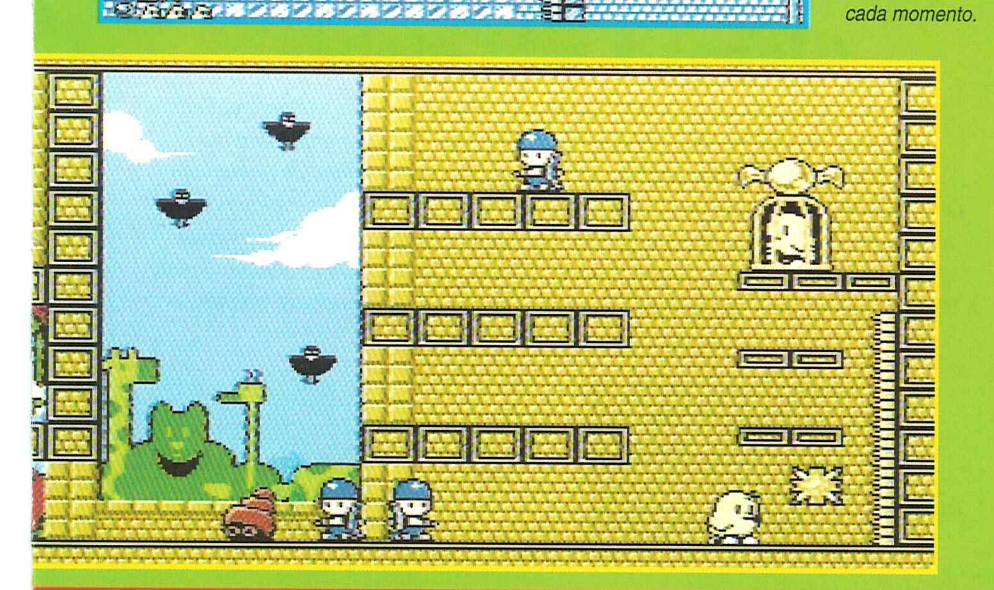


HOBBYTRUCO: *Cuando pulses el botón de pausa, un pequeño mapilla aparecerá en pantalla. Este croquis consolero te será de suma utilidad para encontrar a los kiwis.*

En la pantalla de abajo podemos ver a Tiki montado en una plataforma móvil. Permanece quieto hasta el final o caerás a los cardilllos.

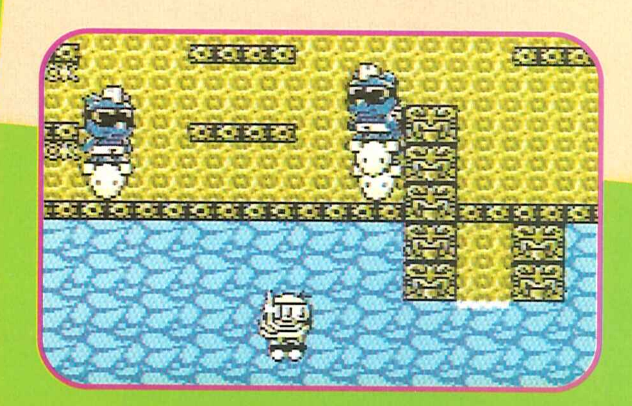
HOBBYTRUCO: *Cuando estés debajo del agua, preocúpate tan sólo de la reserva de oxígeno y de algunos peligros marinos como las anémonas. Los enemigos no podrán atacarte bajo el agua.*

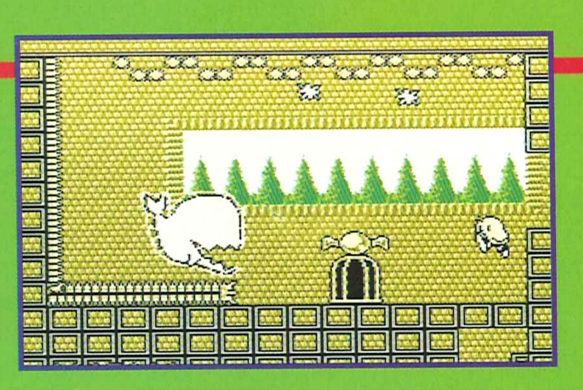
HOBBYTRUCO: *El uso y manejo de todos los tipos de globos, requiere un poco de práctica. Procura cogerle el tranquillo al medio de transporte aéreo en los primeros niveles del juego. Cuando conozcas los cuatro tipos a fondo, sabrás cuál te conviene más en cada momento.*



Tiki submarinista

En algunas zonas del mapa, nuestro kiwi tendrá que enfundarse su escafandra de buzo y lanzarse a las profundidades. ¡Pero cuidado!, nuestro oxígeno se agota rápidamente y tendremos que salir de vez en cuando a la superficie para poder recuperarlo. ¡Al agua patos!, digo ¡kiwis!.





grandes territorios, ciudades, cuevas, montañas y estrechos, que conforman un total de veinte fases con otros tantos kiwis que salvar. Todo ello aderezado con laberínticos niveles y cientos de plataformas al servicio de nuestras dotes saltarinas.

Pero no os preocupeís, las ventajas, aunque pocas, también existen en este juego, y encontraréis desde armas más potentes hasta vidillas extra, inmunidad o poderosos sortilegios de esos que eliminan a todos los bichejos en pantalla. Y muchas sorpresas más.

Igualmente, y como ya viene siendo habitual, cuando lleguéis al final de los zooiógicos, unos insignes y protuberantes bestiajos harán su aparición en escena, movidos por la sana y loable intención de convertiros en fosfatina amarilla y humeante.

En fin, la aventura está servida y todo está ya preparado para que nuestro kiwi amarillote viva en tu compañía la experiencia más alucinante, peligrosa y trepidante de toda Nueva Zelanda. Emociones fuertes y ajetreos variados, desde luego, no os van a faltar en ningún momento.

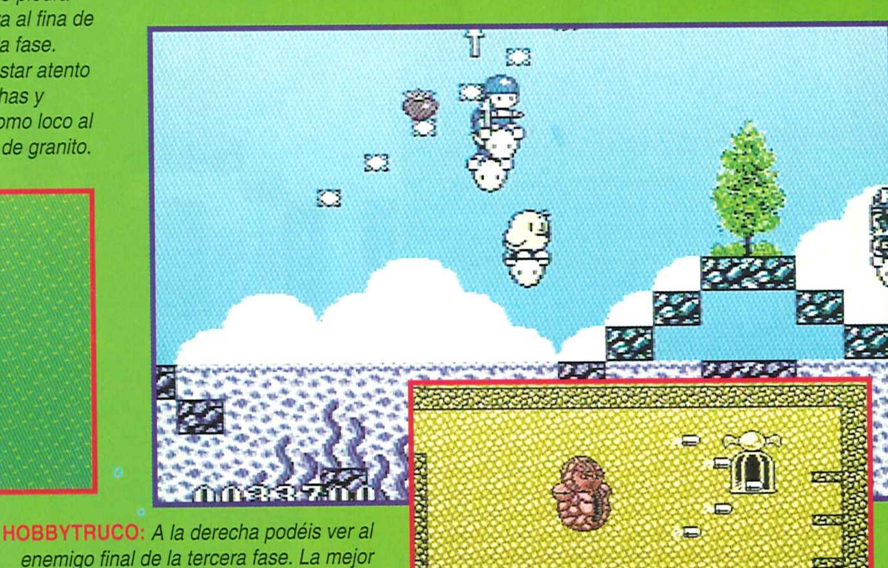


HOBBYTRUCO: Aquí vemos a nuestra amiga anémona en acción. Procura pasar lo más lejos posible de ella. En este caso, pégate a las piedras de arriba y no bajes hasta que llegues al muro, luego baja tranquilamente. ¡Sano y salvo!.

HOBBYTRUCO: El pulpo de piedra nos espera al fina de la segunda fase. Procura estar atento a sus flechas y dispara como loco al octópodo de granito.



HOBBYTRUCO: En la plataforma de arriba, podemos ver un libro de magia. Si eres capaz, que lo serás, de atraparlo, todos los enemigos volarán por los aires.



HOBBYTRUCO: A la derecha podéis ver al enemigo final de la tercera fase. La mejor estrategia en este caso es permanecer en alguna de las plataformas esquivando las balas. Ni que decir tiene que tendrás que dispararle durante un buen rato.

HOBBY CONSOLAS

Ocean, mis favoritos

La mano de Ocean sobre un cartucho de NES se nota a la legua. Una carátula colorista y atractiva, un planteamiento siempre original y divertido y unas cualidades técnicas que sobrepasan con creces la media.

Con Robocop 2 se volcaron en espectacularidad. Todo respondía a una idea básica: el mejor cartucho para el mejor título. La historia de los kiwis de nueva Zelanda es más humilde, pero, ojo, igual de agresiva, atractiva y bien lograda, y nos vale también como ejemplo para demostrar lo que la compañía inglesa es capaz de hacer.

Alluciné con el hombre máquina y no tengo por menos que claudicar ante un kiwi musical, rítmico y completamente enganchante.

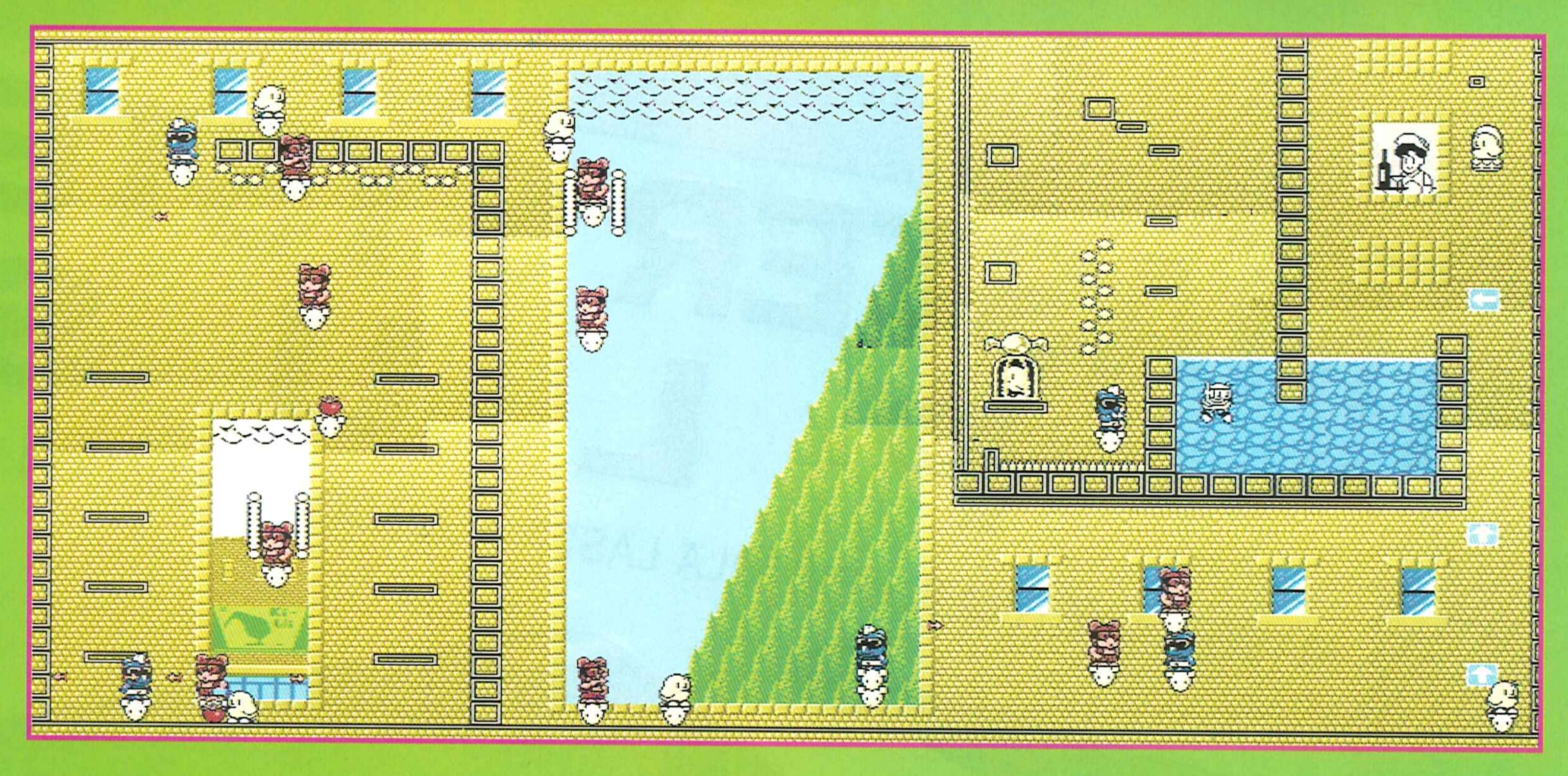
Nikito Nipongo

Globos y más globos

Este peculiar medio de transporte te acompañará a lo largo de toda la aventura. Para conseguir uno de ellos, debes arrebatárselo al enemigo, bien disparándole o bien lanzándote como un kamikaze sobre globo y enemigo juntos. Los tipos de globos son:
Globo del osete: es el más común y pequeño tamaño. Semi lento en su desplazamiento.
Metellium: puro helio metálico y te proporcinará un transporte muy lento pero seguro.
Del cisne: muy rápido, pero muy peligroso. Las altas velocidades restan maniobravilidad.
Strogoff: si te eliminan montado en cuaquiera de los tres globos anteriores, aparecerás sobre este para proseguir la aventura.

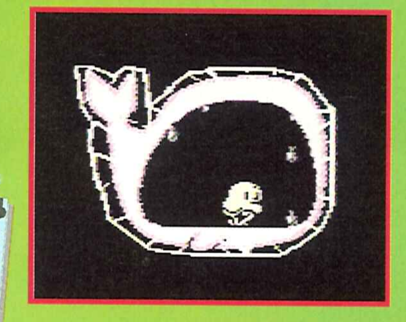








Ocean nos demuestra con este divertido título que sigue siendo la mejor compañía europea.



El diablo Jonás

El tiempo que puedes estar en cada nivel no es infinito, amigo. Cuando aparezca el mensaje, "Hurry up", que significa algo así como date prisa, procura encontrar al kiwi correspondiente para salir del nivel. Si tardas en hacerlo el diablo Jonás aparecerá



HOBBY CONSOLAS

Único, bonito e indispensable.

New Zealand´s story es uno de los más grandes logros de Taito en el campo de las máquinas recreativas,y por supuesto la versión para NES no podía ser menos. Ocean y el prestigioso grupo de programación Software Creations se han encargado de llevar a cabo la conversión más perfecta que haya visitado nuestra grisácea consola. Toda la simpatía de Tiki, todos los niveles, todo el mapeado, todos los poderes y todos los enemigos han sido fielmente reproducidos e introducidos vía cartucho en la todavía poderosa y entrañable NES.

Si ésto os parece poco, también os diré que la jugabilidad, dificultad y adicción son totalmente recomendables para la salud de cualquier consolero con ganas de disfutar a tope.

The Elf



LAS PUNTUACIONES

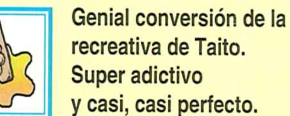


Arcade

OCEAN + SOFTWARE CREATIONS
Nº jugadores: 1
Dificultad: A l altura de la calidad del juego
Nº Continuaciones: 3
Nº de fases: 20



90



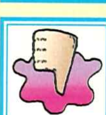
Genial conversión de la recreativa de Taito. Super adictivo y casi, casi perfecto.

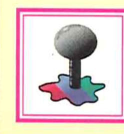


89



Quizás los escenarios son un poco sencillotes.





94

93

MASTER SYSTE

P L U S

MASTER SYSTEM II + PISTOLA LASER + JUEGOS OPERATION W



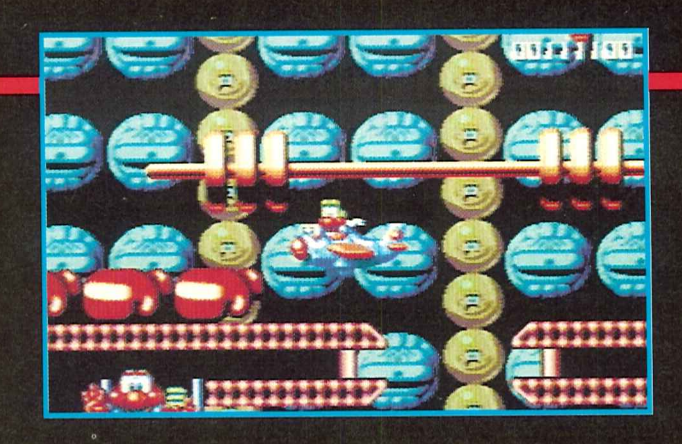
16.900.

EUROCOM
ADVERTISING



¡HAN DEBIDO PERDER UN TORNILLO!
M II
OLF Y ALEX KIDD
ACTION
SEGA
Master System
ALEX KIDD
THE HEDGEHOG
ARCADE
SEGA
AND/OR
OPERATION WOLF
ptas.
SEGA

LO MÁS NUEVO



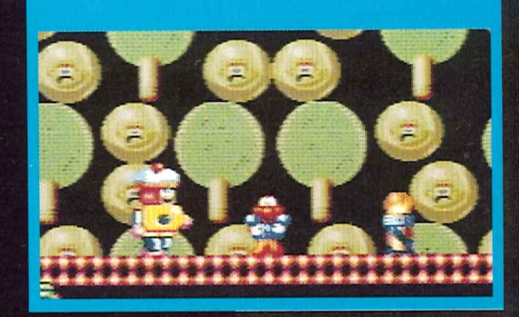


ROBOCOD

Mi nombre es Pond, James Pond

Atrapados sin salida

Nuestro objetivo consiste en recoger todas las pingüino-bombas que se encuentran repartidas por las múltiples estancias de la fábrica de juguetes de Papá Noel. Hasta que no hayamos encontrado todos los explosivos de cada nivel, el indicador de salida no se encenderá y, por tanto, nos tocará seguir buscando como locos.







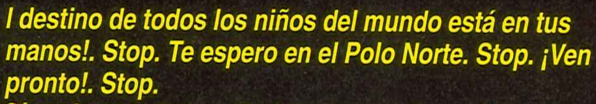


HOBBYTRUCO:.En este gran juego encontraréis multitud de pantallas secretas. Arriba podéis ver una habitación llena de interesantes objetos escondida tras una muralla falsa de osos. El mejor consejo para encontrar estos lugares es intentar atravesar todas las paredes que veáis, aunque parezcan las más sólidas del mundo. La mayoría del as veces os daréis con un muro en las narices, pero otras...





HOBBYTRUCO:.A la izquierda, nuestro agente Pond planea a lomos de un gracioso avioncete. Si embistes alos enemigos con la parte delantera, trasera o inferior, los eliminarás instantáneamente. Pero procura que no te den en la cabeza, o..., una unidad de energía menos. Si pierdes el avión en el enfrentamiento contra un enemigo, acude raudo y veloz a recuperarlo. Viajar en avión es el medio de transporte más seguro.



***E**l destino de todos los niños del mundo está en tus manos!. Stop. Te espero en el Polo Norte. Stop. ¡Ven pronto!. Stop.*

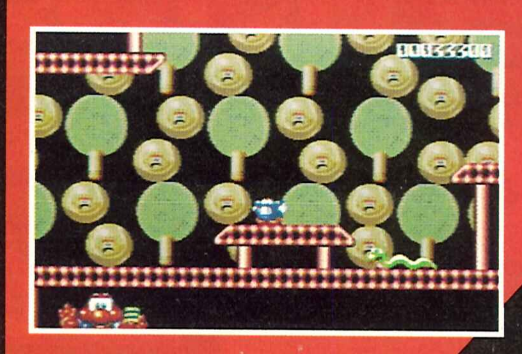
Sí, amigos, este era el misterioso y elocuente telegrama que James Pond, nuestro pez detective favorito, recibió hace unos días . Y el asunto debía ser serio, porque el mensaje estaba firmado nada más y nada menos que por... ¡el propio Papá Noel!.

Pond se caló su sombrero de ala líquida, se puso su gabardina, agarró su negro maletín y partió raudo y veloz al aereopuerto de Fishland. Miestras viajaba en taxi hacia su destino, pudo leer en el periódico del día una noticia que le hizo fruncir el ceño y lanzar unas burbujas de helio púrpura. Al parecer, el malvado Dr Maybe, -que ya se las hizo pasar canutas en su primera aventura-, se había fugado de la prisión de Bubbleburgo. Pond no tardó en relacionar la noticia con el telegrama que acababa de recibir.

Tres horas más tarde, el detective más famoso del mundo consolero, aterrizaba en las gélidas tierras polares. El servicio de contraespionaje esperaba a nuestro héroe en el aeropuerto para ponerle al corriente de su nueva y difícil misión.

Como había imaginado, el artífice de todos los males era el temible Dr. Maybe, quien, no contento con su repleto historial delictivo, estaba dispuesto a sorprender a propios y extraños con una nueva hazaña de increibles proporciones: había instalado bombas de relojería en la gran fábrica juguetera de Papá Noel. Estos explosivos tenían la inocente apariencia de pingüinos ➤

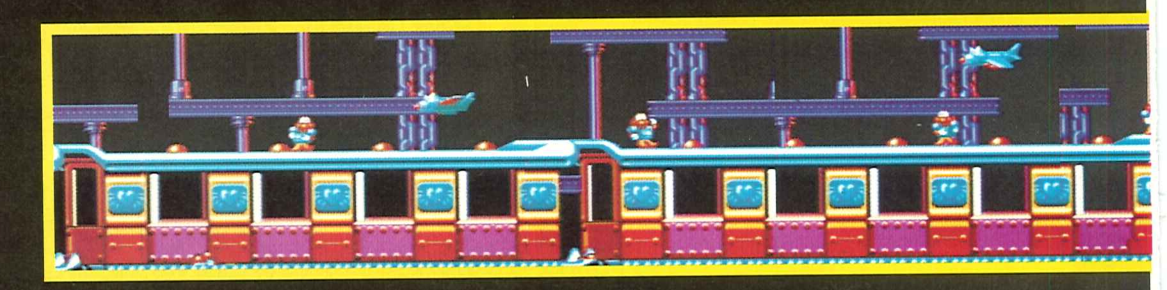
Vestido para ganar





Para esta misión, Pond va a contar con la ayuda de un traje muy especial: una coraza de acero elástico que le otorgará unas facultades realmente increíbles.
La más impresionante de todas es la que le permite alargar su cuerpo hasta límites inenarrables, lo cual le resultará sumamente útil a la hora de acceder a plataformas que se encuentren a gran altura y a las que, en condiciones normales, no podría acceder con un simple salto. Otro de los poderes del traje consiste en que le permite agacharse y cerrarse sobre sí mismo en los momentos de agobio, adquiriendo así el aspecto de una lata de sardinas pero haciéndose totalmente indestructible.

LO MÁS NUEVO



de peluche, pero detonarían en 48 horas, causando un daño irreparable.

Así pues, amigos, si Pond no consigue recoger las bombas a tiempo, todos los niños del mundo se quedarán sin sus preciados y preciosos regalos navideños.

Al llegar a la gigantesca fábrica de juguetes, nuestro "peztective" comprobará que existen nueve grandes puertas que le conducirán a otras tantas estancias, aunque el sofisticado sistema de seguridad que Maybe ha instalado, le obligará a recoger todos los explosivos de una sala para poder pasar a la siguiente.

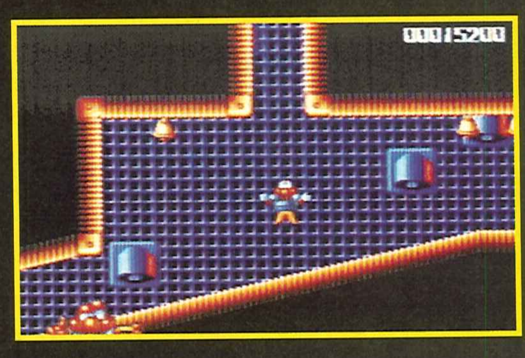
Dentro de la gran factoría le esperan cientos de escenarios realmente espectaculares, plagados de miles de plataformas y habitados por innumerables juguetes de todo tipo, muchos de los cuales han sido adiestrados por el malvado Maybe para entorpecer la misión de nuestro amigo.

Afortunadamente, la habilidad y astucia de Pond, James Pond, son muy difíciles de superar...









Muchos de los niveles del juego están estructurados en forma de laberinto y pasarán bastantes minutos antes de que puedas salir de ellos. ¡Ánimo James!, el destino de todos los niños está en tus manos.

HOBBY CONSOLAS — ¿Mejor que Sonic?

Atención consoleros del mañana porque os encontráis ante uno de los tres mejores juegos para Mega Drive de todos los tiempos, (quizá el mejor).

Millenium se ha encargado de realizar este juego de plataformas totalmente perfecto, impecable y merecedor de todos los galardones habidos y por haber. Prepárate para quedar deslumbrado con los mejores gráficos jamás vistos para la Mega, un mapeado realmente gigantescoy unas melodías de fábula y simpaticonas como pocas.

Y esto no es todo, amigos, porque este Robocod, posee, para mi gusto, la adicción y jugabilidad más altas de todos los tiempos, incluso superiores a las del mismísimo Sonic.

A partir de ahora, el erizo celeste de Sega tiene un nuevo rival, James Pond.

The Elf



***HOBBYTRUCO:** Acabar con las andanzas y saltanzas de este peculiar osote de peluche, es bastante sencillo. Basta con que te subas a la plataforma que quede libre y saltes sobre él tres o cuatro veces. ¡Chupao!*



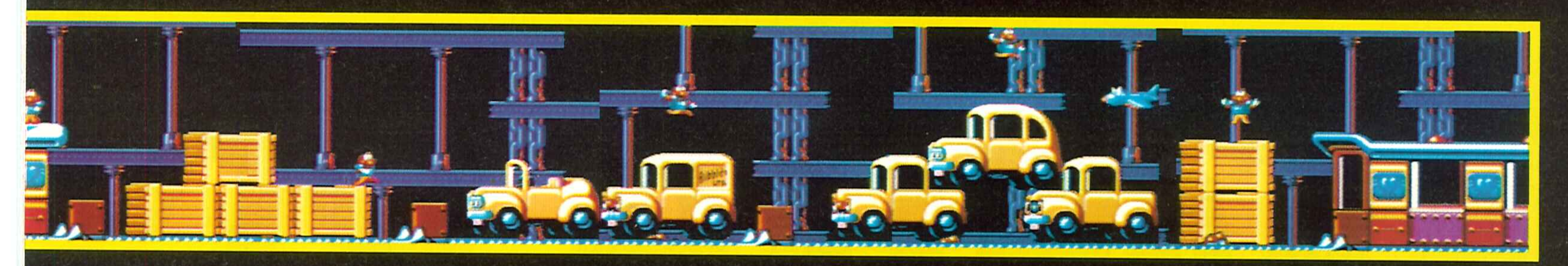
HOBBY CONSOLAS — Ha nacido un héroe

El agente secreto James Pond, el único con licencia para divertir, nos obsequia con un juego impecable, adornado, tierno e incomparable. Dejando de lado a otros personajes de mayor raigambre, Pond nos obliga a recorrer sus fantásticos mundos a base de unos saltos tan espectaculares como adictivos, con unas maneras de auténtica "star" del mundo consolero.

Si la primera parte pasó desapercibida, la segunda no lo ha hecho igual y ha arrasado con unos vientos multidireccionales de gráficos, sonidos y jugabilidades bestiales que no conocíamos desde hace algún tiempo.

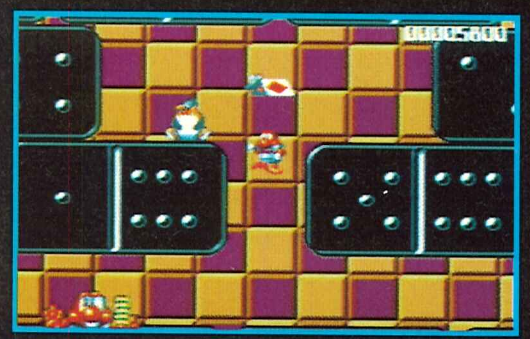
Inconmensurable, total, digno, épico y atroz. Una pasada elitista.

J.L."Skywalker"





Nuestro personaje se encamina como alma en pena hacia la valiosa cruz de Malta. A lo largo del juego, la recogida y utilización de objetos es vital para afrontar todas las situaciones: sombrillas-paracaidas, inmunidad, aviones, bañeras, etc...



En la factoría de Papá Noel hay multitud de bombas-pingüino repartidas por todas las habitaciones. Algunos de estos artilugios de relojería se encuentran escondidos en los lugares más insospechados. ¡A investigar tocan!.



Esta fortaleza se encuentra custodiada por guardianes a la más pura usanza inglesa. Para llegar a lo alto del castillo, tendrás que emplear el poder del estiramiento en tu traje especial. De ésta forma, trepando , saltando y amarrándote, llegarás a la cima.



HOBBYTRUCO: el método más efectivo y rápido para eliminar a todos los enemigos que salgan a tu paso: salta, salta, pequeña langosta. Pero no te confíes, porque la mayoría de estas criaturas precisan más de un golpe para ser eliminadas.



Alguno de los objetos èstán situados en sitios verdaderamante conflictivos. La única forma de llegar a ellos es jugarte el pellejo. ¡Mira que aspecto tan apetitos, tienen los pastelillos.

Armas para un "peztective"

Cientos de agradables objetos encontrarás en los exteriores e interiores de la fábrica, esperando ser recogidos por tus caritativas manos. Los más abundantes son los que te proporcionarán puntos: bolas del mundo, hamburguesas, cafeteras, espejos, teléfonos, helados, violines, pasteles y un larguísimo etcétera.

Pero los más apetecibles e importantes son los que proporcionan poderes a James:

- **Estrellas:** las amarillas aumentan la energía en una unidad y las rojas, la reponen al completo.
- **Inmunidad:** este interesante poder te proporciona..., pues eso, inmunidad momentánea.
- **Alas:** nuestro detective estará capacitado para volar a las alturas durante unos momentos. Idóneo para coger objetos.
- **Cruz de Malta:** si encuentras este útil amuleto, una suculenta vida será añadida en tu cuenta particular.
- **Paraguas:** Te frenará de las altas caídas.
- **Calaveras:** ¡Cuidado James!, este frasquito de poción maléfica te restará energía. ¡Evítalo a toda costa!



LAS PUNTUACIONES



Plataformas

ELECTRONIC ARTS + MILLENIUM
Nº jugadores: 1
Dificultad: La justa

Nº Continuac.: 1
Nº de fases: 9




97




93




92



Gráficos, sonido y jugabilidad totalmente perfectos.



Que no salgas corriendo a por él.

95

MEGA DRI

MEGA DRIVE + CONTROL PAD + JUEG

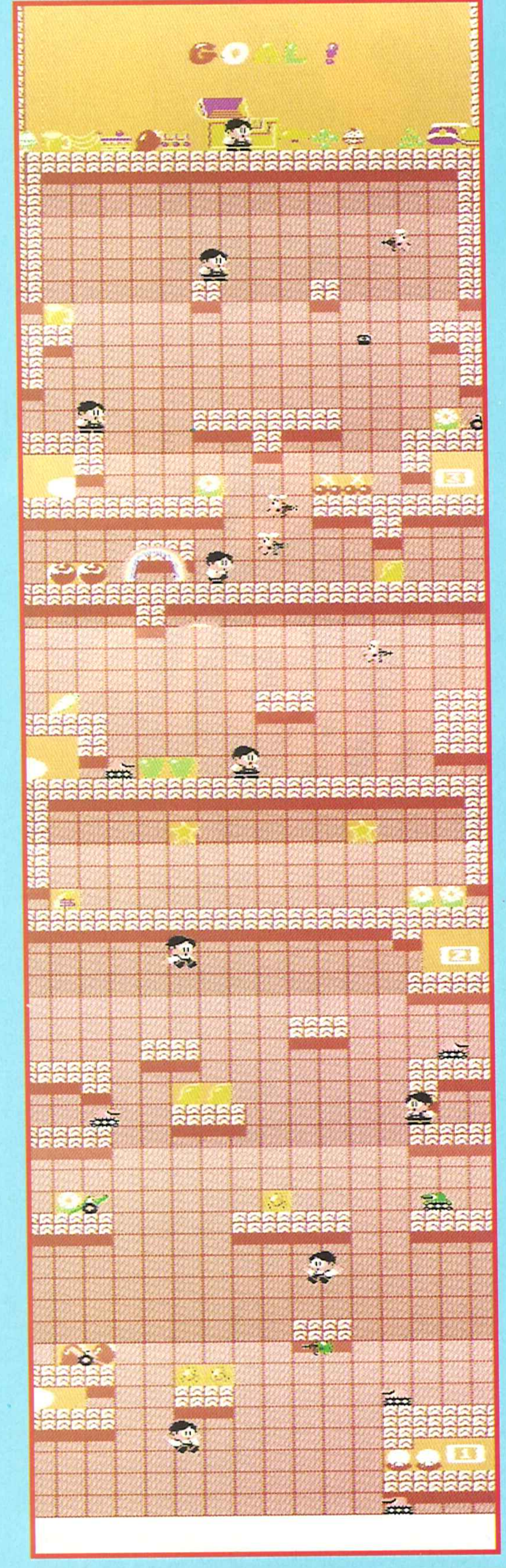


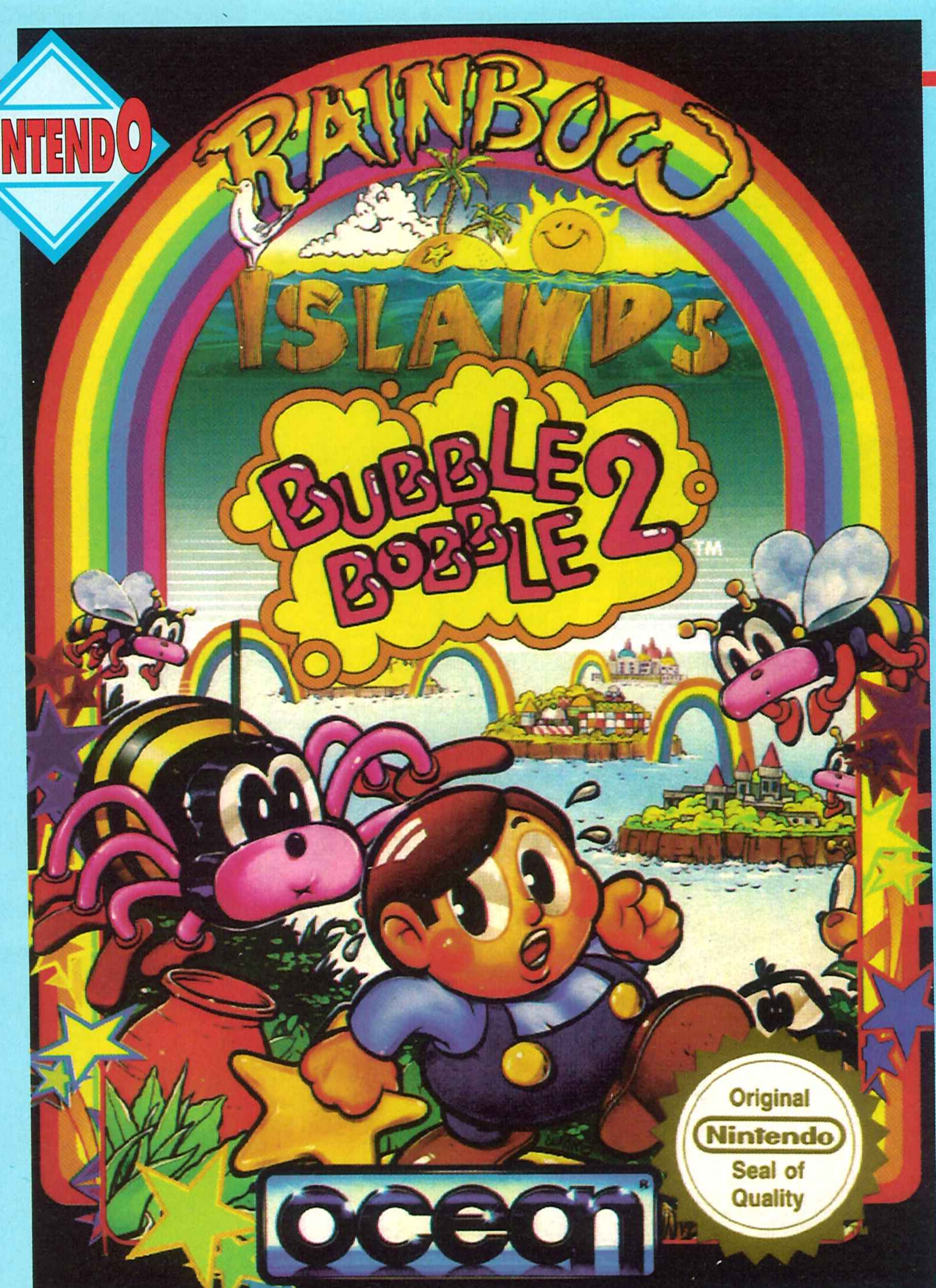
27.900 Ptas.

EUROCOM ADVERTISING


VE
GO SONIC
SEGA
MEGA DRIVE
SONIC
THE HEDGEHOG
CARTRIDGE
SEGA
¡PARECE COSA DE MAGIA!
SEGA

NINTENDO





EL REINO DE LOS ARCO IRIS





E l bello reino de los arcoiris está en peligro!. El barón von Bubba, uno de los secuaces de la banda del super mega malísimo Shadow, ha averiguado el paradero de nuestros amigos Bub, Bob y todos sus conciudadanos, y se dispone una vez más a hecerles la vida imposible. Pero no nos pongamos nerviosos y comenzemos desde el principio. Como recordaréis, nuestros amigos Bub y Bob fueron los protagonistas de un superdivertido juego para ordenador llamado Bubble Bobble, quienes, tras superar innumerables vicisitudes y gracias a un contrahechizo mágico, consiguieron recuperar su aspecto de niños sanotes de colorados mofletes. La cosa tuvo un final feliz.

Pero lo bueno nunca dura mucho, y ahí tenemos a todos los ejércitos de Shadow invadiendo las siete islas arcoirisadas y capturando malamente a sus, -hasta entonces-, alegres y pintorescos habitantes.

Por suerte nuestros amigos han podido esconderse en el interior de un guisante y pasar desapercibidos ante las tropas enemigas.

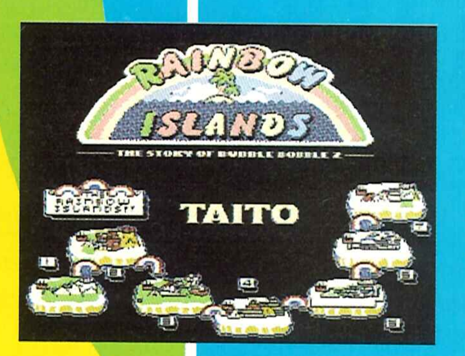
De momento ellos están sanos y salvos, pero, ¿qué será de ➤





En Rainbow Islands sólo tendremos un objetivo: ascender sin parar. Afortunadamente contamos con la ayuda de nuestros arco iris mágicos.

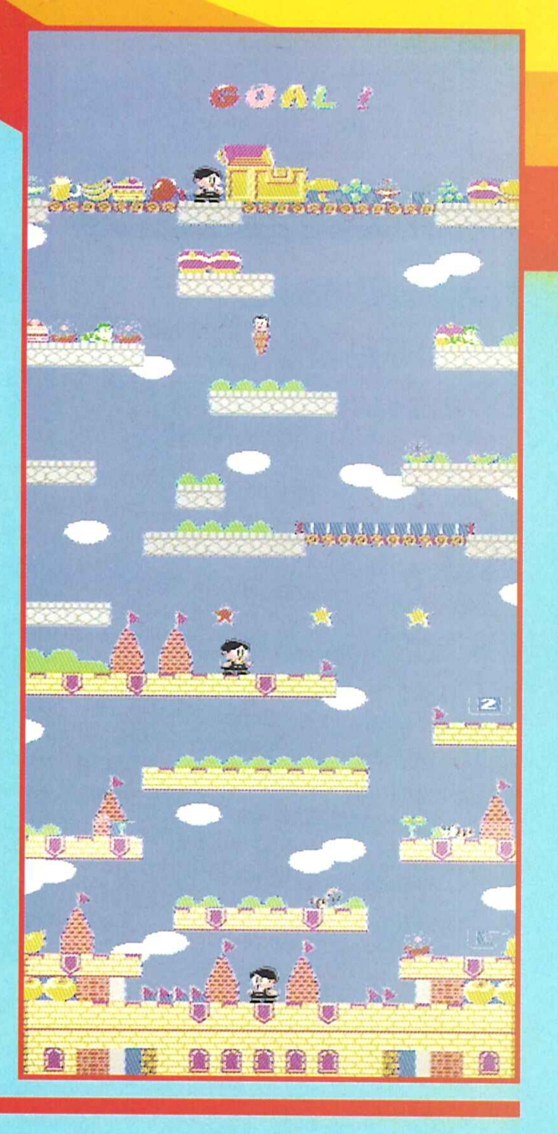
Las islas Rainbow



Este famoso archipiélago está formado por siete grandes islas, con cuatro fases cada una, y una bestia de grandes proporciones al final de cada una: una gran araña, un vampiro y hasta un helicóptero viviente.

Empiezas en la isla de los insectos, plagada de bichitos y escarabajoides de todo tipo.

Luego viene la isla de la batalla, llena de helicópteros, tanques y demás ingenios logísticos. Luego vendrá el islote de los monstruos, vampiros y hombres lobo, la isla de los juguetes, la isla del mundo de Arkanoid, Doh, la de los robots y por último la isla del Dragón, último valuarte del malvado Shadow.





Poderes a todo color

A lo largo y alto, sobre todo alto, del mapeado, podrás conseguir tres útiles objetos si eliminas a ciertos enemigos. Ni qué decir tiene que dichos items te harán la vida muchísimo más fácil.

***Zapatitos mágicos**: al capturar estas minúsculas botitas, nuestro personaje podrá desplazarse por la pantalla a mayor velocidad.*

***Poción roja**: aumentará en uno el número de arco iris que puedas lanzar. Eso sí, el número máximo está limitado a tres, listillos.*

***Poción amarilla**: este frasquillo te permitirá lanzar los arco iris a velocidades de vértigo. Muy útil, para desembarazarte rápido de tus enemigos.*

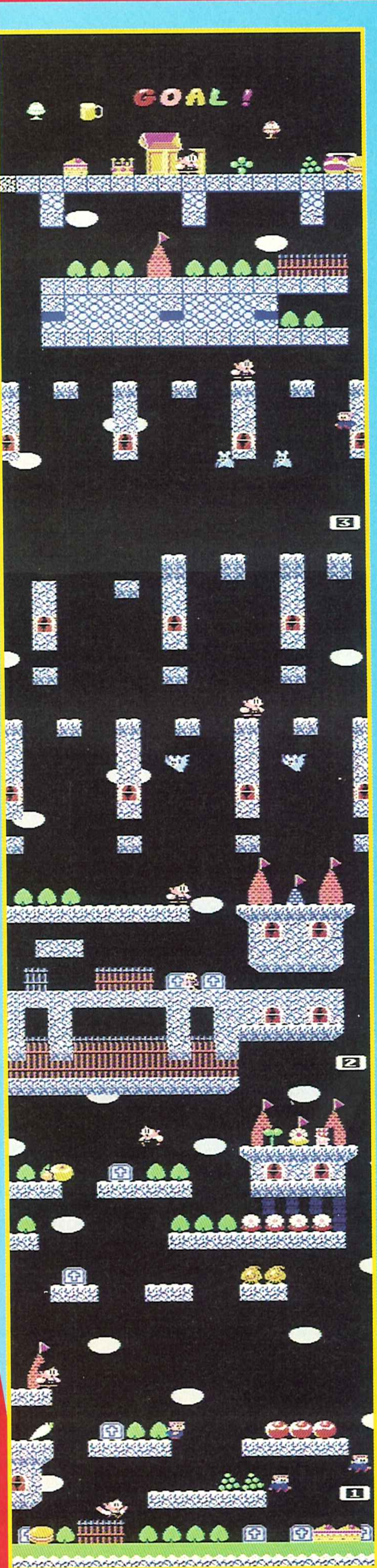
➤ todos sus amigos?, ¿cómo conseguirán echar a los invasores de su, antaño, tranquilo reino de colores?.

¡Manos a la obra, Bub y Bob, la misión no es nada fácil, pero estamos seguros de que podéis conseguirlo!.

Y así se incia esta historia en la que nuestro objetivo va a consistir, nada más y nada menos, que en reconquistar las famosas islas y derrotar a todos y cada uno de los múltiples enemigos que saldrán a nuestro paso, incluídos ¡cómo no!, los imponentes guardianes que encontraremos al final de cada islote.

Las islas tienen una estructura vertical, y nuestros esfuerzos deberán concentrarse en ir ascendiendo poco a poco hasta llegar lo más alto de cada fase. Para ello nos ayudaremos de unos arco iris que iremos lanzando y de las múltiples plataformas que pueblan este colorista mundijuego en el que, como ya nos tienen acostumbrados los señores de Ocean, reina, ante todo, la diversión.

A vuestra derecha podéis ver el primer mundo de la isla de los monstruos. El mayor peligro en esta isla será la aparición traicionera de vampirillos y la presencia agobiante del conde Drácula. Durante la difícil ascensión por ese tétrico paraje, procurad no separar la mano del disparador o pereceréis bajo las garras enemigas.









HOBBY CONSOLAS — Y el arco iris brilló en la NES

Como gran admirador, conocedor y disfrutador de esta gran leyenda arcadiana llamada Rainbow Island, he de decir, con la mano en el corazón, que la versión Oceánica se ha quedado en un tris de conseguir la conversión perfecta del mito arcoirisado de Taito. Casi todo el encanto y emoción del original ha sido capturado en este cartucho, el cual, no contento con incluir uno de los mejores juegos de todos los tiempos en su interior, ha sabido añadirse, para gozo de todos, el colorido, el mapeado, la acción, y lo que es más importante, la impecable jugabilidad de una de las máquinas recreativas más geniales de la última década.

Ocean nos ha sorprendido una vez más y ha creado otro cartucho legendario, tan legendario y bonito como el propio arco iris.

The Elf

Con el agua al cuello...

El reloj también juega en Rainbow Islands, pues si tardas en alcanzar la cima, la marea subirá hasta cubrir la isla por completo. Procura llegar arriba en el tiempo que te indican, o de lo contario... glu, glu, glu...

Joyas, cofres, comestibles y demás items de valor



Múltiples son los objetos que podrás encontrar a través de tu viaje turístico por las islas afortunadas: frutitas, hamburguesas, hortalizas, bebidas, poderes y también las valiosas joyas cristalinas. Estos preciados objetos harán su aparición cada cierto tiempo y tras eliminar a determinados enemigos. Si eres capaz de recoger las siete joyitas de diferentes colores, conseguirás..., ¡una magnífica vida extra!. ¡Ah!, por cierto, el color de la joya depende de la parte de la pantalla donde elimines al enemigo que la transporta.

Y ya que hablamos de objetos, cuando llegues a lo alto de la isla, un gran cofre bajará de los cielos y con grandes recompensas. ¡Procura cogerlas todas!



Ser o no ser

He ahí la cuestión. Divertirse o pasar de placeres. Tu máquina elige. O se lo monta a lo grande en las islas del arco iris o se entretiene con cualquier otra superchería que encuentre a bajo precio. Y no hay más.

Si es lista y tiene un dueño al que le mole el intríngulis de los niveles de ascendencia vertical, las melodías rítmicas y el trasiego de lo fácil que se va haciendo imposible, también lo hará. Porque esto no es cuestión de gustos, es cuestión de principios.

O tienes a Rainbow Islands, y te dedicas a escalar, lanzar arcos de colores y gozar de su desarrollo original, o no lo tienes y te quedas más fuera de onda que Georgie Dan.

El Consolero Enmascarado



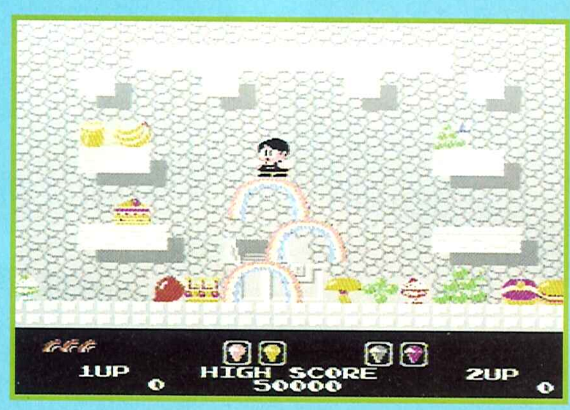
HOBBYTRUCO: Cuando suba la marea, despreocúpate de todo lo que te rodea y céntrate en lanzar arco iris para utilizarlos como escaleras. De todas formas, no te asustes mucho, porque el nivel de agua sube más despacio de lo que parece.



HOBBYTRUCO: Los enemigos de la isla de los monstruos son de lo más pesado que puedes encontrar en el cartucho. Para desembarazarte fácilmente de ellos, estudia sus movimientos y formas de ataque. Los más rollo son los vampiros, Draculin, los hombres lobo y los esqueletos saltarines.



Aquí vemos a nuestro amigo Bub, asediado por la presencia de dos furibundos camioncetes.



HOBBYTRUCO: Cuando llegues al final de los niveles o elimines a uno de los poderosos guardianes, un gran cofre bajará de los cielos. Si ves que no te da tiempo a atrapar todos los objetos que arroja, lanza un arco iris y luego salta sobre ellos, ¡conseguirás todo!.

LAS PUNTUACIONES



Arcade

TAITO + OCEAN
Nº jugadores: 1 ó 2
Nº Continuaciones: 3
Nº de fases: 28
Dificultad: Como encontrar los extremos del arco iris.



84



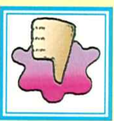
82



88



La originalidad de su desarrollo.



Los gráficos no son todo lo buenos que nos gustaría.

87

GAME GEA

PLUS

CONSOLA COLOR PORTATIL + JUEGO SONIC + ADAPTADOR C. EL



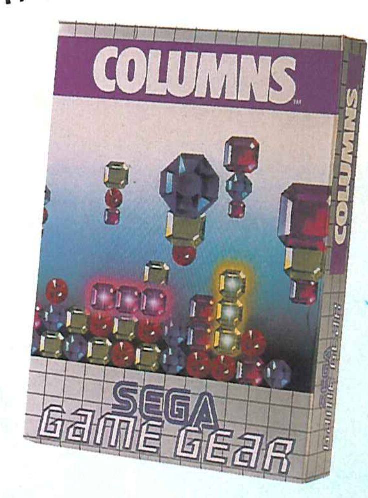




BASIC

CONSOLA COLOR PORTATIL + JUEGO COLUM







EUROCOM
ADVERTISING



SEGA
R
ECTRICA
22.900
Ptas.
NS
.900 Ptas.
¡HABRA QUE DARSE PRISA!
SEGA
16

LO MÁS NUEVO

NINTENDO

LA ERA DE LA MAGIA

WILLOW

Su vida había sido de lo más normal hasta que el Gran Mago de la tribu de los Nelwins le pidió que salvara al mundo de las malignas zarpas de la hechicera Bavmorda. Fue un momento muy delicado. Y aunque a primera vista le pareció algo imposible de aceptar, no dudó en pararse a pensar sobre las posibilidades de triunfo. Su vida o la del mundo. Y examinó los pros y los contras.

Sabía, por ejemplo, que a lo largo del recorrido podría pedir información a otros personajes, como los Brownies, recoger armas, magia, escudos u otros objetos de valor, y también estaba al tanto de que las hordas adiestradas por la malvada bruja le acecharían en cada recodo del camino. Empate a problemas, de momento.

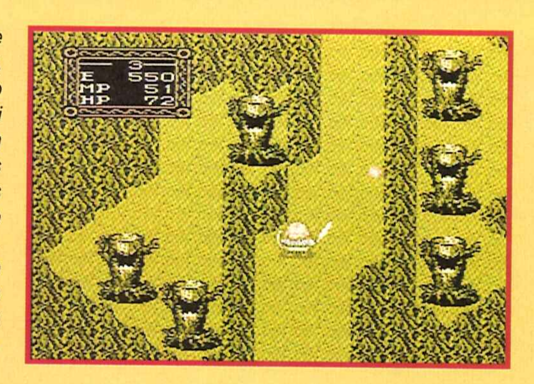
Si aquello no era de por sí suficiente, contaba además con dos buenos alicientes. Por un lado, la hija de la oscura nigromante, Sorsha, debía ser separada de su madre para evitar que el mal venciera, y por otro, la Gran Bruja del bien, Fin Raziel, debía recuperar, mediante un potente hechizo, su forma humana. ➤

En algunas casas seréis recibidos con los brazos abiertos, en otras, en cambio, se os contarán relatos que ampliarán vuestro conocimiento acerca de los horrores provocados por la Bruja Badmorva.



HOBBYTRUCO: *Este fantasmilla es algo especial, ya que si no corres hacia la salida de la pantalla rápidamente, éste puede lanzarte un hechizo que te convertirá en cerdo.*

El camino será tortuoso y el número de enemigos que os van a acechar, infinito. Algunos pasajes del trayecto se verán infestados de arboles que, si bien en un principio parecen inofensivos, se tornarán peligrosísimos cuando abran sus abominables bocas y te escupan con algún hechizo maligno.
HOBBYTRUCO: corred lo más rapido que podáis hacia la salida de la pantalla y sin mirar hacia atrás para ver lo que hacen.



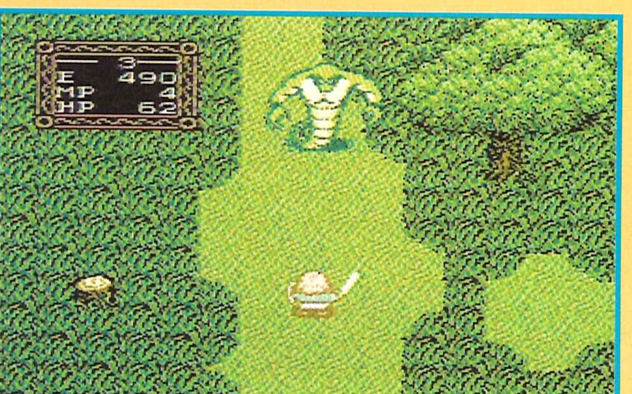
Una aventura clásica para NES

HOBBY CONSOLAS

Olvidaos por un momento, amigos de NES, de arcades explosivos, juegos deportivos y simulaciones quinceduresca, olvidadlo todo porque aquí llega Willow. Y con él, todo el saborcillo añejo de las aventuras clásicas que de nuevo ha vuelto a ser protagonista de vuestra activa consola, eso sí, con unos gráficos mejorados, unas buenas melodías y alguna que otra dosis de acción de interesantes proporciones arcadísticas. Con un gran mapeado, una buena cantidad de objetos, armas, hechizos y docenas de lugares que visitar.

Vaya, todo un buen ejemplo de cómo se debe hacer una aventura, larga, interesante y complicada. Si quieres aventurarte con un juego distinto, pruébalo con Willow, te gustará.

The Elf



HOBBYTRUCO: Este escorpión de monte, muy abundante en la fauna terrorífica del jueguecito, es fácil de matar.
No tenéis más que impactarle unas cuantas veces en su pechera a la vez que os protegéis con vuestro potente escudo. Atención a esto último porque dependiendo del escudo que poseáis, vuestra resistencia a sus impactos será mayor o menor.

La aventura, género bastante olvidado en el mundo de las consolas, va a alcanzar altas cotas de popularidad gracias a este divertido y original título para NES.



HOBBYTRUCO:
Para entrar en este o en otros castillos, deberéis haber realizado antes alguna misión de vital importancia en la historia.
De lo contrario, el guardián os impedirá el paso.



Las calaveras son otro detalle adictivo del cartucho. Estas os quitarán bastantes puntos de energía y los embates con los que atacan pueden llegar a ser totalmente implacables.

PERSONAJES PARLANCHINES

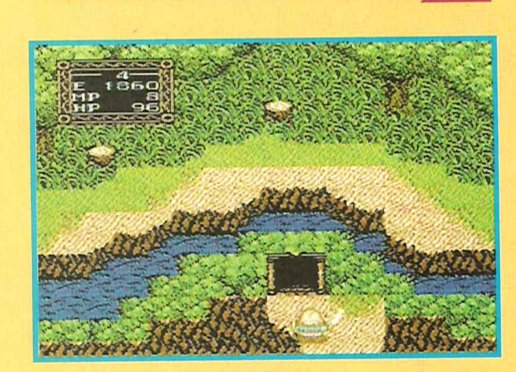
A lo largo del recorrido tendréis contactos con numerosos personajes, los cuales, se encargarán de daros diversas ayudas.
Unos os señalarán el camino a seguir, os darán alojamiento para recuperar energía o simplemente os narrarán patéticos relatos sobre las fechoría de la Bruja Bavmorda y toda su cohorte de malintencionadas bestias.
Otros en cambio os pedirán una serie de objetos sin los cuales continuar la aventura será tan difícil como imposible.
Por ejemplo, y en el caso de Fiz Raziel (La Bruja del Bien), debéis realizar una determinada acción antes de poder devolverla su apariencia humana.

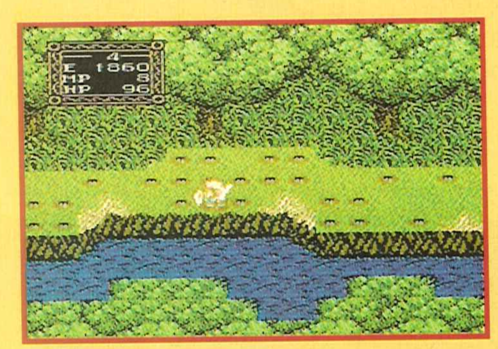


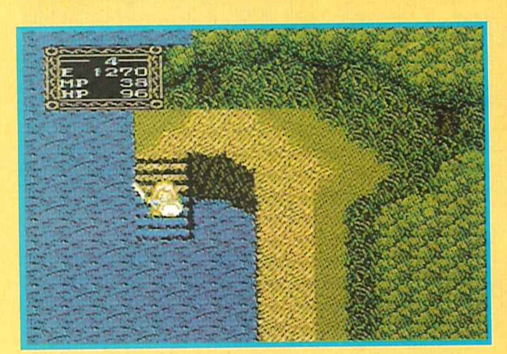


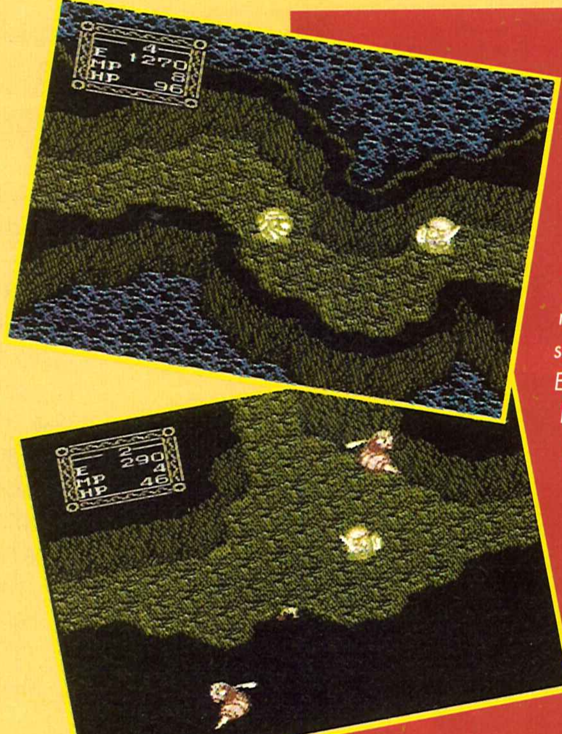


LO MÁS NUEVO









Los laberintos:

A menudo deberéis adentraros en intrincadas cavernas donde, si no andáis con cuidado, podréis perderos con cierta facilidad. En la mayoría de estas cavidades se encuentran un buen número de cofres, los cuales os proporcionarán todos los objetos y elementos necesarios para que vuestro avance en la historia sea, cuando menos, fluído.

En algunas cuevas, incluso, os será indispensable llevar un objeto para entrar, y en el caso particular de uno de los puentes, no podréis atravesarlo sin un amuleto.

El mejor consejo para que no os perdáis en las cavernas es ir dibujando, en una hoja cuadriculada, el recorrido que estéis realizando. Así nunca os perderéis, e incluso, el propio conocimiento del itinerario, os hará vivir con más intensidad la aventura.

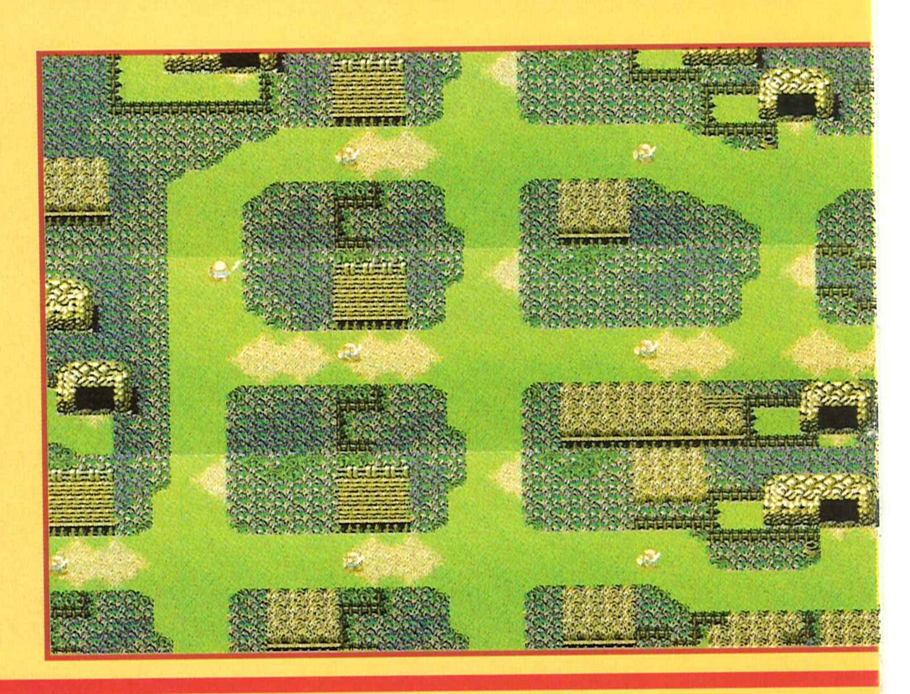


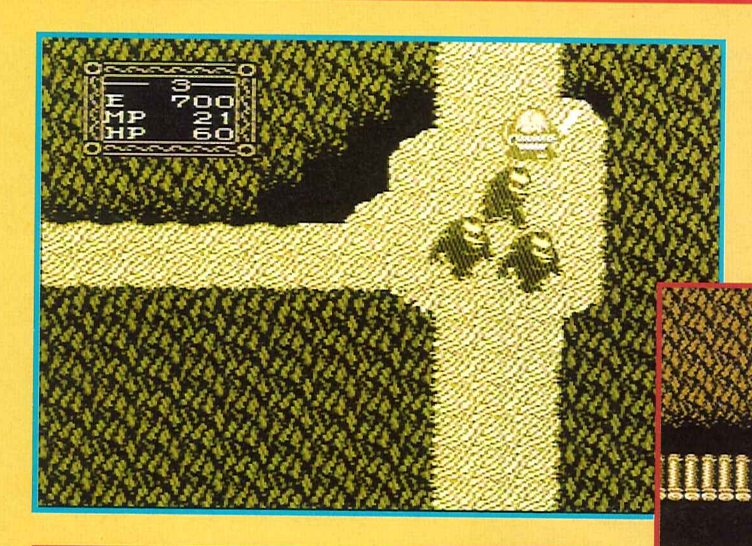
En este cartucho, que sigue con bastante fidelidad el desarrollo de la película que le da nombre, encontraremos también algunas interesantes dosis de arcade.

Y alguien tenía que velar por todo, ¿no?.

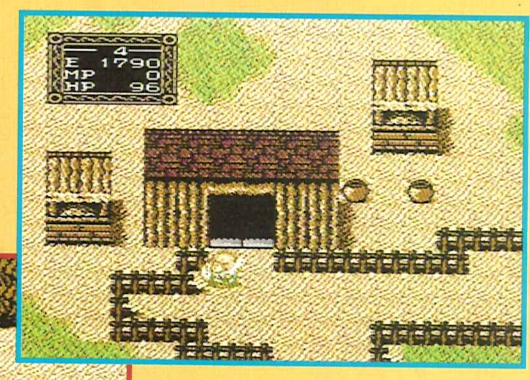
Este es a grandes líneas el desarrollo de Willow, una aventura con ciertas dósis de arcade que rememora todas las situaciones de la gran película que le da nombre y que no pretende defraudar en absoluto a los seguidores de su clónico cinéfilo. Será por esa razón, suponemos, que el cartucho de Capcom se lo ha montado a lo grande -siempre se deben respetar títulos sagrados-. Un sin fín de pantallas, peligros, personajes, idas y venidas y lugares ancestrales repletos de magia puden serviros de ilustrativo ejemplo.

Pero no penséis que Willow es de los frenéticos dispuestos a todo. Que va, más bien es de los tranquilos preparados para aceptar vuestras ideas, sin que en ellas se tenga porque echar de menos la acción de una buena espada o un hechizo completo. Vamos, que lo conjuga todo. Incluída la interacción con un amplio número de personajes, el diálogo, aunque sea con las manos, y la capacidad de raciocinio, que es algo que se debería buscar en todos los programas. Que luego os lleváis a engaño...



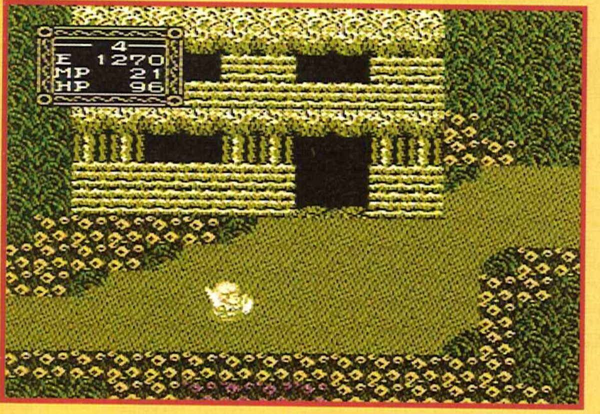


Los Trolls son unos seres tremendamente asquerosos que perturbarán vuestro camino en más de una ocasión con espeluznantes ataques, los cuales pueden dejaros sin energía en menos que escribimos estas líneas. Y no es broma...

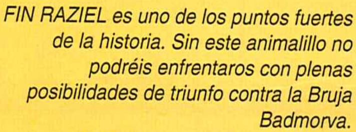




HOBBYTRUCO:
Hay algún puente que otro que va a necesitar algo más que habilidad para ser atravesado.
De todas formas, no os preocupéis, ya que el guardián os pedirá exactamente lo que necesita para dejaros pasar.
Aún así no os fiéis... ¿ vale?



En esta casa, y en otras muchas, seremos recompensados por nuestro heróico comportamiento con una renovación de todas nuestras fuerzas.
Las brujas del bien esparcidas por el mapeado, en cambio, se encargarán de recargarnos las fuerzas mágicas que nos acompañan.



FIN RAZIEL es uno de los puntos fuertes de la historia. Sin este animalillo no podréis enfrentaros con plenas posibilidades de triunfo contra la Bruja Badmorva.
Pero ojo, pues ella se encuentra enclaustrada en una gruta al otro lado del lago y, además de encontrarla, deberemos devolverla su estado humano.
Recordadlo: "... un simple hechizo no es capaz de devolverla a su estado natural, hace falta algo más..."

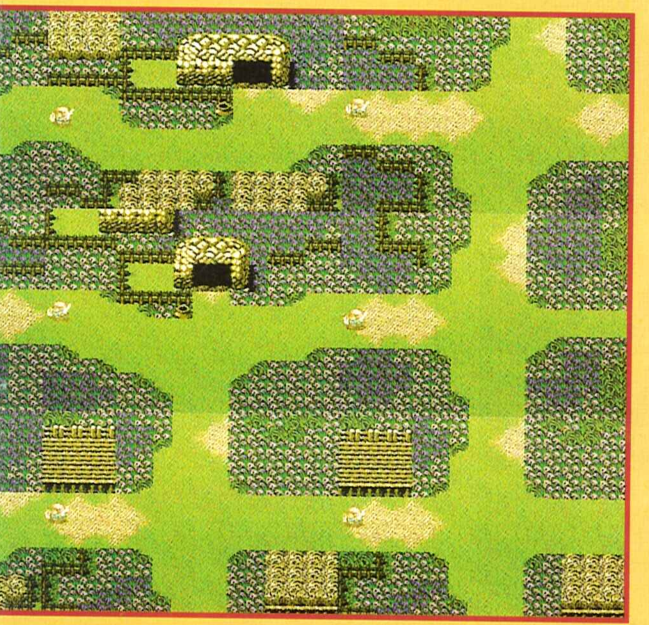


HOBBY CONSOLAS — En defensa de la videoaventura

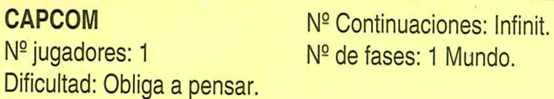
Rebañando toda la esencia del celuloide, Willow nos adentra en un mundo de magia y diversión sin tener en cuenta cultura, raza o estereotipos pasados.

Amasado sobre la base de la más pura aventura, nos demuestra que coger y recoger no es tan aburrido como nos han querido pintar nuestros más allegados familiares. Y menos cuando se añaden factores como los diseños bien definidos, marcos medioambientales de varias orografías y el sinfín de avispados enemigos que obstruirán tu camino, y parte de tu mente, a la de los gráficos, el sonido y las cinco mil partidas. No apto para corretones y sí muy recomendable para todo aquel con añoranzas mastodónticas.

J.L. "Skywalker"



Si os pudiérais imaginar el mapa que el cartucho posee, os asustaríais de tal manera que es muy posible que saliérais corriendo por la puerta y no volviérais hasta que las ranas criaran pelo.
Esto no es más que un botón en la chaqueta del tio Lucas y toda la imaginación que plasmó en este bonito relato.
Nuestro único consejo es que os adentréis sin miedo...



LAS PUNTUACIONES


Aventura

CAPCOM
Nº jugadores: 1
Dificultad: Obliga a pensar.
Nº Continuaciones: Infinit.
Nº de fases: 1 Mundo.



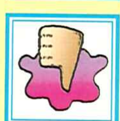
70



77



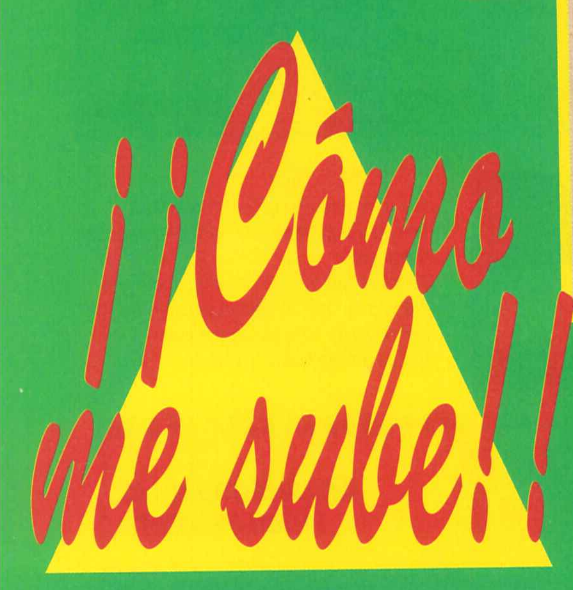
83

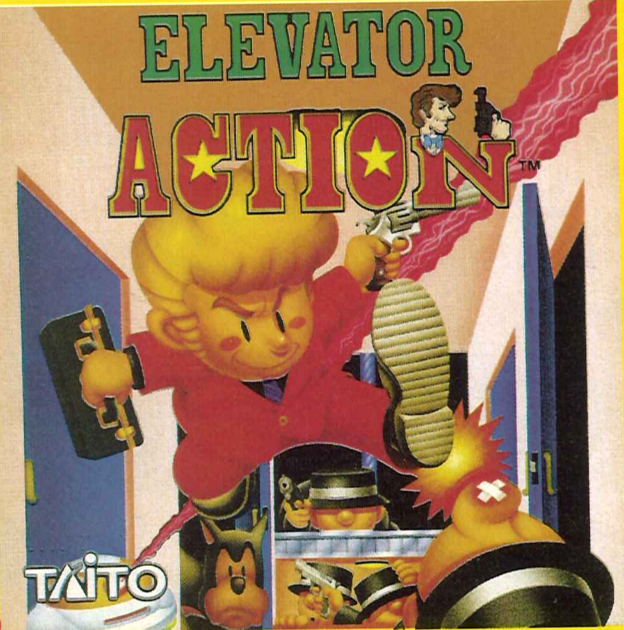


El extensísimo mapeado y lo divertido que puede llegar a ser.

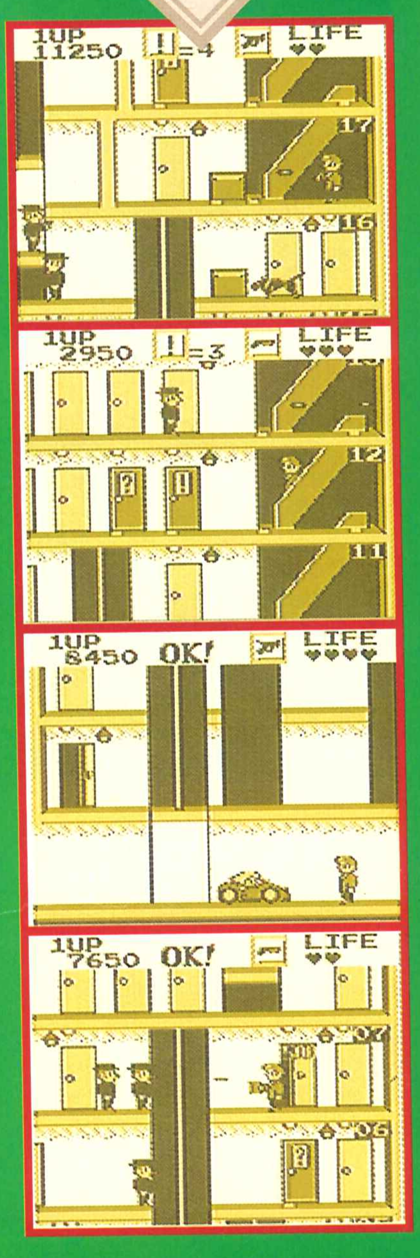
Tardas algún tiempo en cogerle el gustillo.

75









La filosofía de la Game Boy parece que la tenemos ya bastante clara: jugar en cualquier parte, a cualquier hora y con un juego que consiga que nos resulte imposible apagar la consola. ¿De acuerdo, no?. Pues este Elevator Action viene a ser un buen ejemplo de todo esto. Y lo es porque su desarrollo es simple, -movernos por un edificio entrando en las puertas y disparando contra los enemigos de turno-, y su capacidad de enganche es directa.

Lo demás, eso de que estamos en una base secreta y que tenemos que buscar unos discos valiosísimos, no deja de ser un adorno. Lo que realmente importa es que deberemos recorrer todos los pisos de diferentes edificios y entrar en unas puertas de las que obtendremos, además de los famosos disquitos, diferentes tipos de armas, puntos y vidas extra. Igualmente, de estas puertas surgirán sin parar unos mafiosos que no dejarán de dispararnos ni por un sólo instante y unos peligrosos perros que no pararán de perseguirnos hasta que nos hayan hincado sus afilados dientes.

Para acabar diremos que el elemento principal de este cartucho es el ascensor, -lógico-, artefacto éste que nos llevará constantemente de arriba abajo y de bajo arriba por estas interminables marañas de puertas y pasillos.



Adictivo, pero repetitivo.

Elevator Action es el prototipo de juego para Game Boy: claro, sencillo y directo. Pertenece a esa clase de cartuchos con los que te pones y, aunque en principio puedes pensar que es un poco tonto, cuando te quieres dar cuenta estás más picado que Jesús Gil contra Mendoza, tratando como loco de entrar en todas las puertas y salir de una ¡#¡¡# *!! vez de ese maldito edificio que se te resiste.*

Sin embargo, consolegas, tampoco quiero llevaros a engaños. El juego engancha y es divertido, pero no es precisamente un canto a la variedad y a la calidad gráfica. Está bien, pero tampoco es como para tirar cohetes...

El consolero enmascarado.

Aquí llega nuestro arriesgado héroe. Miles de pasillos, puertas, escaleras, mafiosos le aguardan impacientes.

LAS PUNTUACIONES

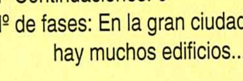


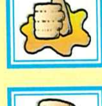
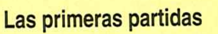


TAITO
Nº jugadores: 1
Dificultad: Relativa

Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: En la gran ciudad hay muchos edificios...










Gráficos	59
Sonido	60
Jugabilidad	75

Las primeras partidas

La justa calidad técnica





CID FCA!

LO QUE

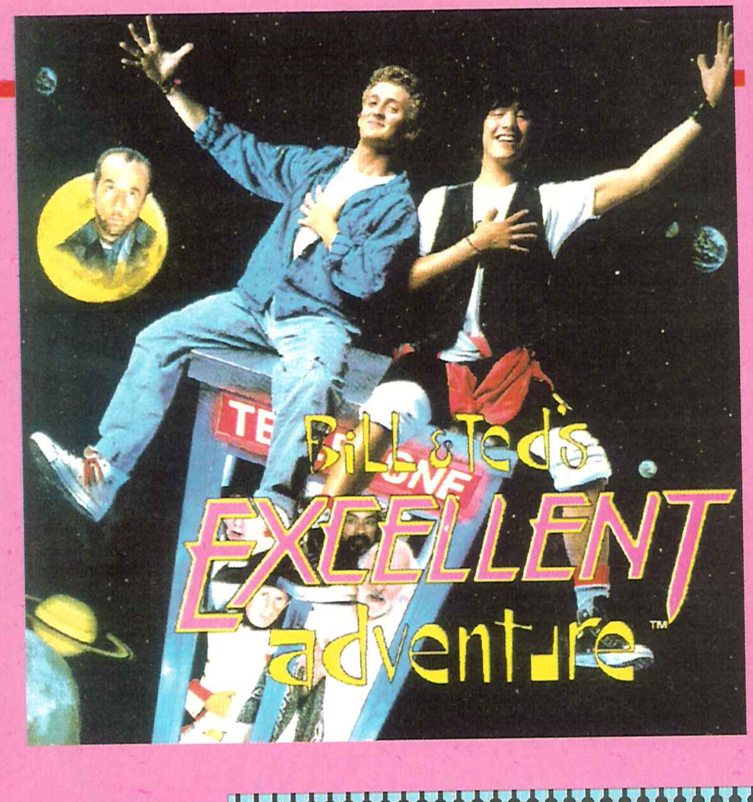
+

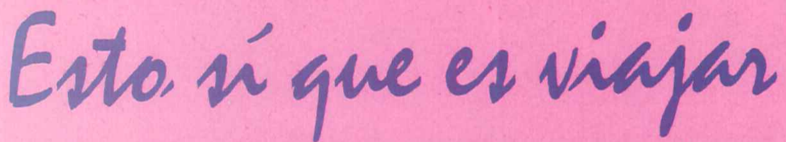
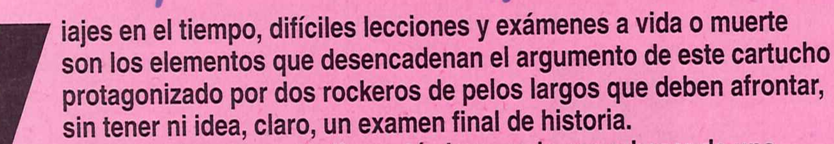
SE LLEVA



LO MÁS NUEVO





BILL & TED'S Excellent adventure

Esto sí que es viajar

Viajes en el tiempo, difíciles lecciones y exámenes a vida o muerte son los elementos que desencadenan el argumento de este cartucho protagonizado por dos rockeros de pelos largos que deben afrontar, sin tener ni idea, claro, un examen final de historia.

Como quiera que estudiar, está claro, no lo van a hacer de una forma voluntaria, los guionistas han optado por ofrecer a los dos musicómanos unos viajes a través del tiempo con la excusa de rescatar a ciertas personas. ¡A ver si así aprenden algo!.

Les llevarán a Egipto, a la Inglaterra de la Edad Media, al Oeste pistolero, a Roma, a Grecia... en fin, que se darán un buen paseo por las épocas doradas del mundo pasando todo tipo de peligros al tiempo que descubren la historia de la humanidad.



En el juego aparecerán una cabina de teléfonos, notas e instrumentos musicales, gentes de la época y paisajes típicos de cada lugar. Y todo esto, por supuesto, sin olvidar a los miles y miles de enemigos a los que tendremos que tranquilizar con nuestras bellas melodías.

En resumen, que nace, aunque parece que no con muy buen pié, un nuevo género, la videoventura musical. Veremos.

HOBBY CONSOLAS — ¿Egipto?, más bien parece Méjico

Siento deciros, Lynxeros, que si esperáis de esta película reconvertida un juegazo de los de aupa, ya podéis iros quitando los pájaros de la cabeza. El caso es que la idea es buena y el cometido de Bill y Ted como buscadores de notas musicales e instrumentos para librarse de sus enemigos, se me antoja de lo más atractivo y original. Pero a la hora de la verdad, nada de nada.

¿El fallo? Os lo diré: la perspectiva aérea, mala, y los gráficos, mal definidos.

Eso sí, los efectos de viaje a bordo de la cabina son más fantásticos que Ana Obregón y ésto es lo único que se salva en todo un juego que en su conjunto no pasa de mediocre.

Giancarlo Vialli





Nuestros dos amigos se verán inmersos en una aventura en toda regla, es decir, de esas en las que -como bien puedes ver en este dibujo-, tendrán que encontrar las llaves adecuadas para abrir ciertas puertas o usar determinados objetos en el lugar adecuado.

LAS PUNTUACIONES



Aventura

ATARI
Nº jugadores: 1 ó 2
Nº Continuaciones: infinitas
Nº de fases: muchos mundos.
Dificultad: no te matan, pero nunca llegas a cogerlo todo.











Gráficos	65
Sonido	70
Jugabilidad	68



La originalidad de los auténticos protagonistas: las notas e instrumentos musicales.



Perspectivas, gráficos y dificultad.



CID FCA!

GAMEBOY es lo que más se lleva. La auténtica consola portátil que incluye auriculares, cable Game Link TM, 4 pilas y el superéxito Tetris.

La **BATERIA RECARGABLE** es el accesorio ideal para jugar 10 horas sin pilas, o en casa conectado a la red.

LIGHT BOY es luz y lupa, todo en uno. Para jugar en la oscuridad ¡y con pantalla doble!

VIC TOKAI INC.



MUCHOS...

C/D FCA!



JUEGOS

GAME BOY NAVY SEALS ocean

NAVY SEALS™
El comando de las fuerzas especiales U.S. NAVY SEALS en su misión más arriesgada.



THE SIMPSONS™
Ayuda a Bart y a Lisa a escapar de los peligros que encierra su campamento de verano.



SHADOW WARRIORS™
Lucha con los nuevos Ninja Gaiden "Shadow." Fuentes de energía secreta, la cuerda "Ninchaku" y el arte de la rueda de fuego te acompañarán.



SUPER R.C. PRO-AM™
Estás en línea de salida con tres coches más: derrapes, manchas de aceite, curvas espeluznantes, bonificaciones. (De 1 a 4 jugadores).



WWF SUPERSTARS™
Experimenta la emocionante acción de la lucha libre de la WWF, desafiando a sus cinco superestrellas.

¿ALGUIE



TERMINATOR 2™
El destino de la humanidad está en tus manos, destruye Sky Net y consigue tu objetivo.



MEGA MAN™
Te esperan continuas ráfagas de disparos y 6 niveles de malignos laberintos. ¿Lograrás acabar con ocho androides diferentes?



CASTLEVANIA™
El Conde Drácula amenaza en tu GAMEBOY. Con tu látigo místico tendrás que superar todas las fases antes del enfrentamiento final.



KUNG-FU MASTER™
Los brazos y piernas de Bruce Leap son por sí mismos armas letales. Domina su técnica y acaba con el malvado "Daddy Long Legs."

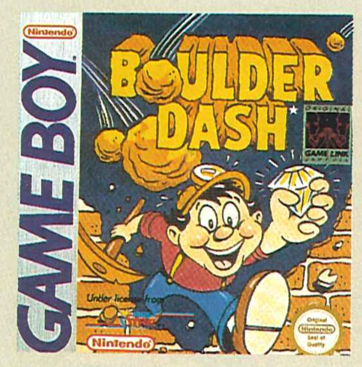
TM & ® are trade marks of NINTENDO
1991 NINTENDO



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

Todos los títulos de juegos y personajes aparecidos en este anu
Los signos TM, ® y © en los juegos y personajes son propi

FENOMENALES



BOULDER DASH™
Cuatro mundos, laberintos, desafíos y nada menos que ochenta escenarios sembrados de diamantes de incalculable valor.



TEENAGE MUTANT HERO TURTLES™
Tú y tus tortugas favoritas debéis rescatar a la reportera April.



THE RESCUE OF PRINCESS BLOBETTE™
Blob y Earth-Boy vuelven para liberar a la encantadora Princess Blobette de las garras del malvado Alquimista Antagonista.



THE HUNT FOR RED OCTOBER™
Tú eres el Capitán Ramius al mando del submarino soviético RED OCTOBER. Tú misión: pasarte a USA. Acción, espionaje y suspense para tu GAMEBOY.





ROBOCOP™
Tú eres Robocop. Supera las diez emocionantes fases y elimina al enemigo.



DUCK TALES™
Recorre con Scrooge Mc Duck cinco laberintos llenos de acción con pantallas secretas y trampas.



R-TYPE™
Sólo tú, pilotando la Aeronave Espacial R-TYPE, puedes salvar al Planeta Azul de Bydo y su banda de mutantes.

		PROXIMOS LANZAMIENTOS
GOLF	TURRICAN	ADDAMS FAMILY
TENNIS	DOUBLE DRAGON II	HOOK
NINTENDO WORLD CUP	SUPER MARIO LAND	TINY TOONS
F-1 RACE	WIZARDS & WARRIORS	PROBOTECTOR
SOLAR STRIKER	GARGOYLE'S QUEST	TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 2
PINBALL: REVENGE OF THE GATOR	GHOSTBUSTERS 2	SKATE OR DIE
BURAI FIGHTER DE LUXE	DRAGON'S LAIR	CASTLEVANIA 2
PACMAN	BATTLETOADS	SNEAKY SNAKES
BUBBLE BOBBLE	TERMINATOR 2	SNOW BROSS
DYNABLASTER	FORTIFIED ZONE	MICKEY MOUSE
BOXXLE	ELEVATOR ACTION	PAPER BOY 2
KWIRK	THE BUGS BUNNY CRAZY CASTLE	MARBLE MADNESS
NBA ALL STAR CHALLENGE	SOLOMON'S CLUB	
THE AMAZING SPIDERMAN	DR. MARIO	
CHOPLIFTER II	ALLEYWAY	

GAMEBOY™ Nintendo

ERES UN FENÓMENO

cio son marcas registradas o derechos de autor de NINTENDO Co., Ltd.
dad de las empresas que distribuyen o licencian estos productos.

LO MÁS NUEVO





¡Esto es un infierno!



HOBBY CONSOLAS

Un matamarcianos colosal

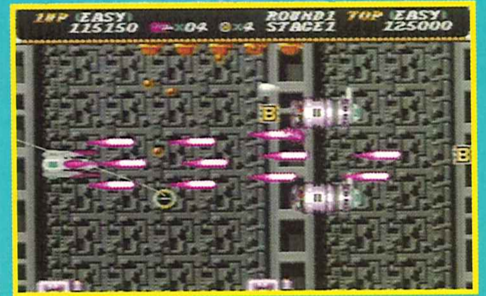
Tan claro como el agua y sin tapujos de ningún tipo, Hellfire colmará todas y cada una de nuestras partidas con ese sabor de las cosas maquineramente bien hechas.

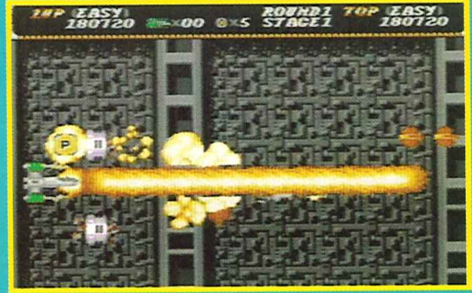
Gráficos que exceden la puntuación permitida o efectos audibles de muy buena factura, son las recomendaciones que ejecuta de ésta y aquella manera sin miedo a revoluciones extrañas. Por ello, el programa nos prepara un caldo de jugabilidad extrema cuyo resultado es un masacramarcianos de resultados galácticos. Lógico.

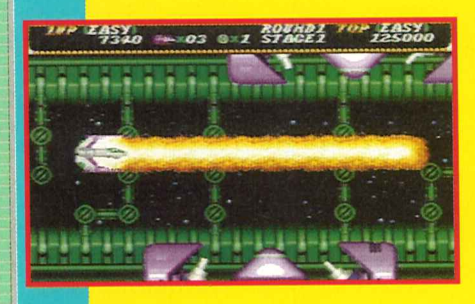
Allá tú y tus gustos, pero si quieres pasar un rato atroz, desde luego no tienes más que conectar tu cerebro a este cartucho y volar.

Remediablemente total. Interminablemente colosal.

J.L. "Skywalker"







El "Hellfire"

Esta superpotente arma es la que da nombre al juego. Y no es de extrañar, pues su efecto destructor se presenta absolutamente demoledor. El único inconveniente que tiene este "Fuego del Infierno" es que no podemos hacer uso continuamente de él, ya que se agota en muy poco tiempo. Afortunadamente se nos presentarán ocasiones para regenerarlo.



Abajo podéis ver tres instantáneas del segundo nivel. Como véis, nuestro variado armamento deberá ser utilizado de todas las formas habidas y por haber. Esta es la única manera de poder acabar sano y salvo nuestra casi imposible misión.









Alexia, año 2998 después del holocausto térmico. El Imperio Super Mech está adueñándose de toda la galaxia, y sigue devorando estrellas, quasars, agujeros negros y todo lo que salga a su paso. La Federación Galáctica ha agotado todas las medidas de seguridad posibles, pero nada ni nadie puede hacer frente a la prepotente nebulosa devoradora de vida. Todo parece llegar a su fin, y la humanidad espera, indiferente ya, su triste y fatal destino: perecer bajo la poderosa y aniquilante artillería de Super Mech.

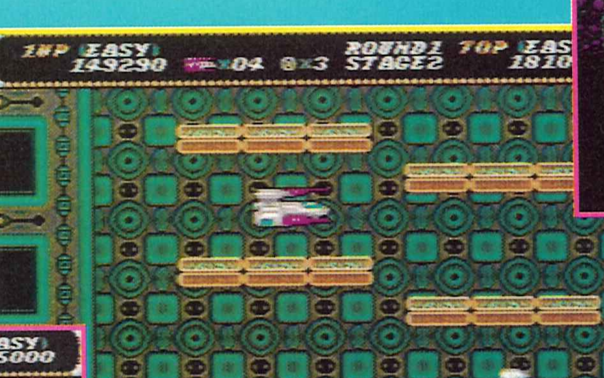
Pero en algún lejano lugar de la gran ciudad, una figura humana examina, linterna en mano, los archivos de aeronaves y cazas de reconocimiento del último siglo. Parece interesado en un antiguo proyecto del que nunca se supo nada, el asunto Sylphide Plus Hellfire, (vaya nombrecito ¿eh?).

Al parecer, el poder destructor de esta poderosa nave era tan ➤

La poderosa nave Biomech, será el punto de partida de todas tus misiones. Cuando salgas de su interior, empieza a rezar todo lo que sepas.

HOBBYTRUCO: Ante esta desesperada situación, la mejor opción es el fuego diagonal en todas direcciones. Acabarás con todos en un abrir y cerrar de ojos.







HOBBYTRUCO: arriba podéis ver al enemigo intermedio del tercer nivel. La mejor estrategia para acabar con el inquieto ente galáctico es permanecer atento a tu nave y disparar como loco. Esta es la única forma de exterminar a la criatura y salir vivo de sus inmediaciones.





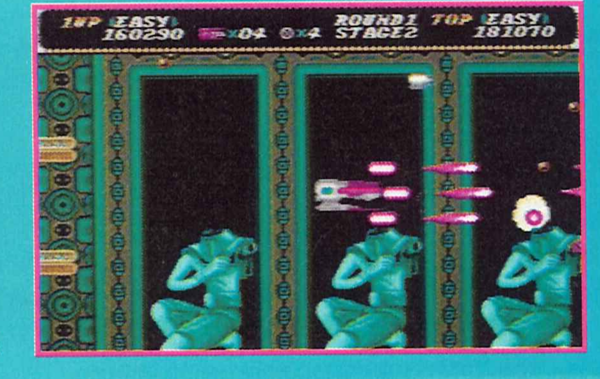
enorme, que nunca se dieron datos exactos de ella ni de su paradero.

El personaje furtivo se guardó los documentos y salió raudo del edificio. Instantes después, examinaba los documentos y horas más tarde se personaba en los hangares semiderruidos de la Federación Galactica.

Allí estaba la nave Sylphide, rodeada de un gran halo de misterio y semi cubierta con unas polvorientas lonas. La figura penetró en la carlinga, consultó por última vez los planos y pulsó ceremoniosamente el botón de ignición. Los motores rugieron con un estruendo apoteósico, las luces de la nave iluminaron el lugar y la cara del piloto mostró una sonrisa fría y calculadora. Sylphide se elevó unos metros, se activaron los motores horizontales, y rauda y veloz partió hacia el espacio exterior.

Como habrás adivinado, tú eres el piloto, y Sylphide tu nave. Tu destino: atravesar seis niveles plagados hasta arriba de invasores alienígenas y destruir todas las defensas tanto móviles como inmóviles. Tus posibilidades de éxito son casi nulas, pero con un hábil y lógico uso de tus armas, es posible que incluso llegues a sortear a los tres o cuatro primeros enemigos.

Quizá algún díala humanidad agradecerá tu gran entrega. Pero posiblemente será ya demasiado tarde...



La nave Sylphide acaba de atravesar uno de los pasajes más conflictivos de todo el juego. Pero no os preocupéis, la emoción crecerá cuando os enfrentéis al faraón Mephisto un poquito más a la derecha. ¡Cuidado con el sarcófago!.

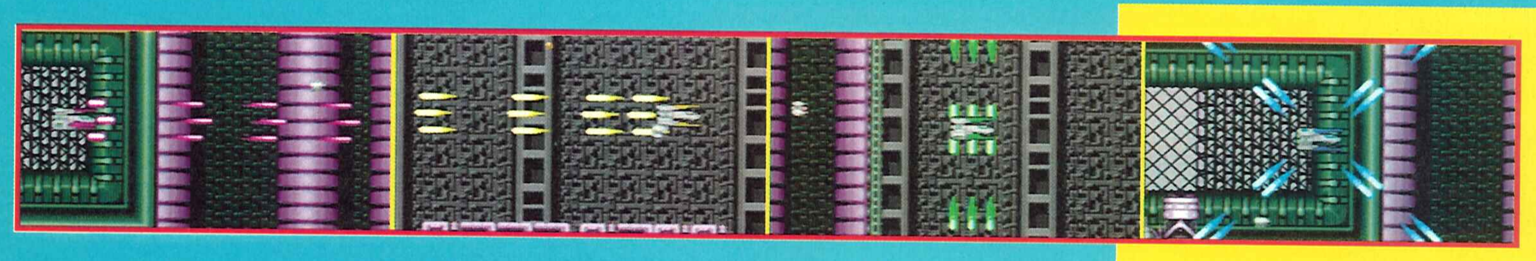
Objetos valiosos



En exclusiva para vuestras ávidos ojos, os presentamos la lista completa de items y ayudas varias que nos propone Hellfire:

- **Speed up**: incrementa la velocidad y movilidad de tu nave.
- **Letra B**: bonus y puntillos extra para tu exiguo score.
- **One up**: seguro que ya sabéis que es una vida extra.
- **Escudo**: este interesante item proporciona inmunidad a la nave, pero sólo soporta un disparo enemigo, al segudo, ¡plas!.
- **Gyroscope**: un amigo lejano de la galaxia acompañará a Sylphide y se avalanzará automáticamente sobre cualquier enemigo que se acerque con malas intenciones. es decir, todos. Infinito.
- **Hellfire**: ¡bien!, esta capsulilla de donará un poder Hellfire más.



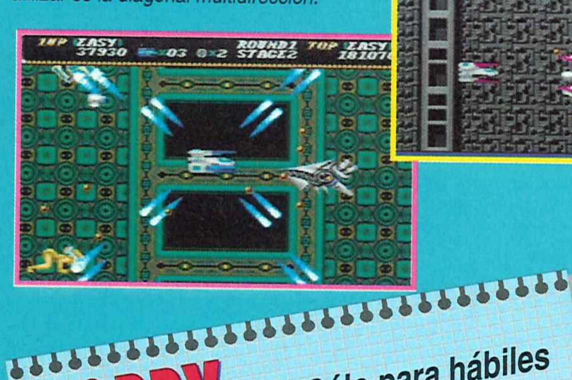


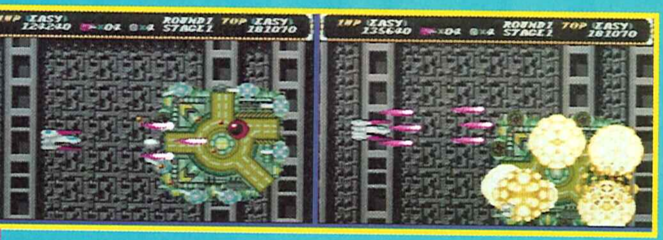
En el nivel cinco, el mayor peligro lo crea el propio decorado. Permanece atento a las paredes de granito estelar y te ahorrarás muchas desgracias.



HOBBYTRUCO: Para destruir al guardian del primer nivel, tendrás que disparar multitud de veces la bola de energía que contiene en su interior. La sabia utilización de las armas puede acabar en unos cuantos segundos con las andanzas del enemigo.

HOBBYTRUCO: Abajo véis en directo uno de los lugares más difíciles del segundo nivel. El mejor arma que podéis utilizar es la diagonal multidirección.







Sylphide y su armamento

La nave Sylphide está equipada con el armamento más sofisticado de toda la galaxia, y con la simple pulsación del botón B del control pad, podrás seleccionar la dirección de los disparos en el momento que quieras. Según el tipo de disparo elegida, la nave tendrá un color.

Los cuatro colores y posibilidades son:

1.- Rojo. Disparo delantero horizontal: es el arma utilizada por defecto y la típica y tópica de las naves espaciales. Empléalo en condiciones de batalla normales.

2.- Amarillo. Disparo trasero horizontal: Sylphide dispara hacia atrás y como puedes imaginar es sumamente útil para contrarrestar ataques por la retaguardia.

3.- Verde. Fuego vertical en dos direcciones. La nave disparará hacia arriba y hacia abajo. Utilizaló para destruir cañones, armas y otros objetos dañinos de la parte superior e inferior de los niveles.

4.- Azul. Disparo diagonal y multidireccional: esta útil posibilidad permite a nuestra navecilla disparar en las cuatro diagonales a la vez. Empléalo en situaciones apuradas y claustrofóbicas.

HOBBY CONSOLAS

Sólo para hábiles

Los enamorados Mega Drivers de los buenos shoot'em ups están de enhorabuena: el gran Hellfire por fin ha llegado a nuestras consolas.

Maestro entre maestros, -tan bueno y divertido como pocos, pero difícil y competitivo como ninguno-, este gran cartucho no posee los mejores gráficos de todos los tiempos, ni tampoco la mejor música, pero contiene la jugabilidad, adicción y dificultad más alta del sagrado género de los mata marcianos.

Ni los mas expertos pilotos pueden imaginar lo costoso que es avanzar por las poco hospitalarias tierras del Hellfire. Pero tampoco recordarán algo tan espectacular y adictivo como lo que se encierra en este insigne cartucho.

The Elf

LAS PUNTUACIONES



Matamarcianos

NCS Y TOAPLAN

Nº jugadores: 1

Nº Continuaciones: 10 ó 20

Nº de fases: 6

Dificultad: La más alta de todos los tiempos.

 84

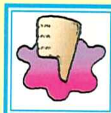
 75

 95





Acción increíble y adicción total.



Extremadamente difícil. Sólo para expertos.

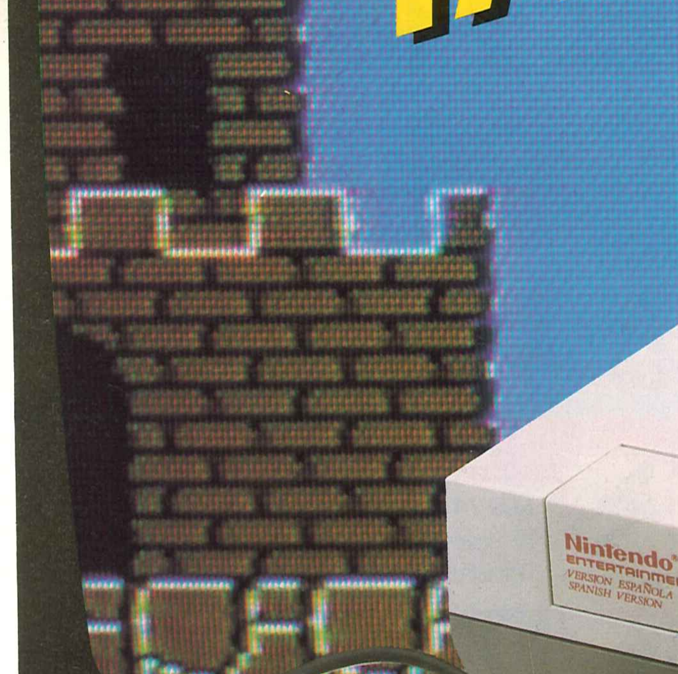
94

Nintendo®

ENTERTAINMENT SYSTEM™

LOS VIDEOJUEGOS MAS VENDIDOS DEL MUNDO.

¿PUEDES RES
TANTA DIVER



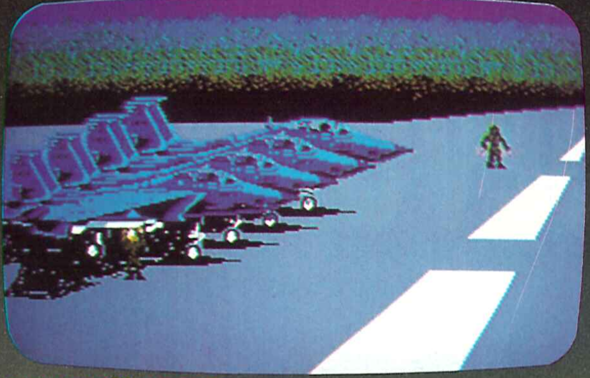
Nintendo®
ENTERTAINMENT SYSTEM™
VERSION ESPAÑOLA
SPANISH VERSION



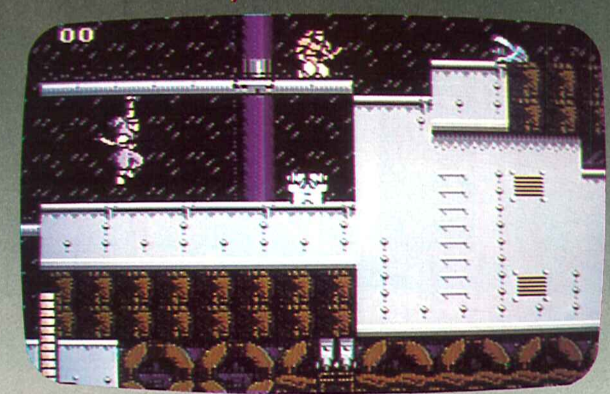


SISTIR
RSION?

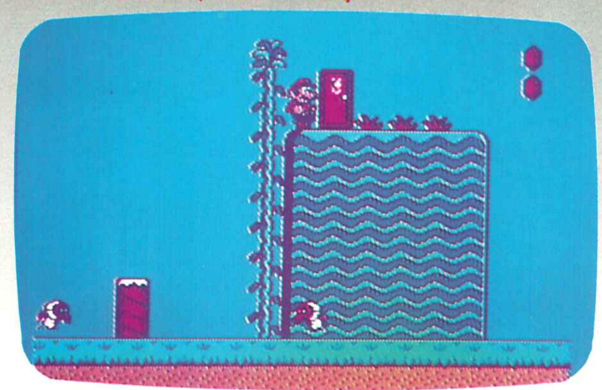
KUNG FU (ACCION)



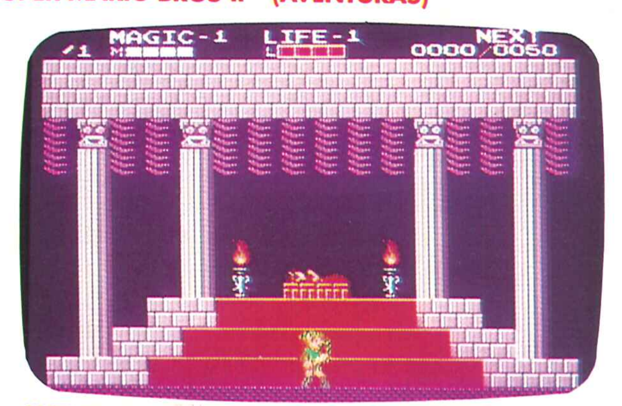
AIRWOLF™ (ACCION)



BLUE SHADOW™ (AVENTURAS)

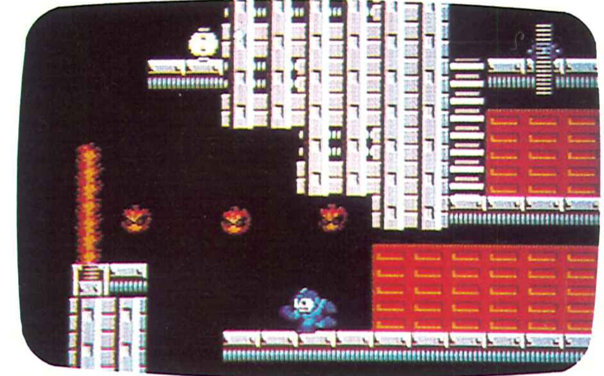


SUPER MARIO BROS II™ (AVENTURAS)



AVENTURE OF LINK ZELDA II™ (AVENTURAS)

SUPER MARIO BROS™ (AVENTURAS)



MEGAMAN II™ (ACCION) RYGAR™ (AVENTURAS)



Distribuidor exclusivo para España
Tels.: 541 84 70 - 542 71 19
541 32 74

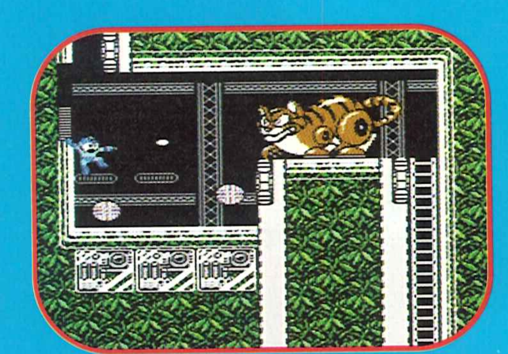
LO MÁS NUEVO

NINTENDO

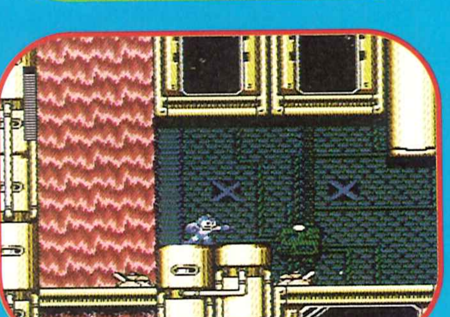
El Gran Hêroe Celeste



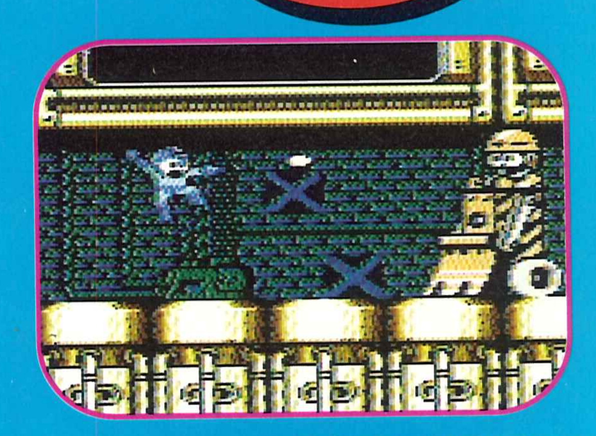
MEGA MAN 3











Arriva podéis contemplar algunos de los múltiples escenarios que recorreremos en compañía de Mega man. Como véis, la variedad de éstos es increíble , igual que la del tipo de peligros a los que deberemos enfrentarnos.

Las hazañas de los doctores Wright y Willy en el difícil campo de la cibernética eran conocidas en todo el globo terráqueo: no en vano habían creado juntos al increíble Mega Man, el mayor logro conseguido hasta la fecha en el terreno de los androides.

Sus primeros experimentos tuvieron un gran éxito, pero las posteriores creaciones no salieron tan bien como se esperaba y el doctor Willy, enloquecido por el fracaso, reprogramó a todos los androides con fines maleficos. Todos las metálicas criaturas obedecieron a Willy...

Los años han pasado y el doctor, afortunadamente, ha recobrado el juicio. Pero, ¡ay!, los últimos robots que Willy creara antes de sanar, han cobrado vida propia y están atormentando a toda la humanidad. Afortunadamente los sabios se han dado cuenta y han corrido raudos y veloces a llamar a ..., ¡Mega Man!.

Así, en esta nueva misión, nuestro héroe deberá derrotar a ocho androides de agresiva apariencia: Magnet Man, Snake Man, Needle Man y otros cinco mendrugos de hojalata caústica. Pero, además de a estos grandes rivales, nuestro simpático amigo tendrá que enfrentarse a infinidad de peligros en forma de trampas, robots, armas programadas y demás objetos que, a medida que le vayan poniendo a él las cosas más difíciles, te las irán poniendo a ti más divertidas. Ya lo verás.

HOBBY CONSOLAS

Un prodigio para Nintendo

Otro de los hijos pródigos de la familia Nintendo, asoma por tercera vez sus antenas ante la apacible masa jugadora.

Sin desvencijar el mito del maligno despiadado, el hombrecillo de brazos tomar, resalta una y otra vez que acción no hay más que una. Se quiera o no se quiera.

Para ello nos prepara un refrito de condimentados gráficos, pantallas sorpresivas y remediables sonidos FX, que se interna sin verguenza a través de nuestras pupilas y oídos agradecidos.

Una salvajada de adición encumbra hasta cotas de "allegro molto" el resto de interpretaciones pixeladas, convirtiéndolo en un acierto destinado a mitómanos de Mario o apocalípticos de poca monta. ¡¡¡ Tres hurras por el Megaman!!!

J.L. "Skywalker"



Qué difícil es ser héroe

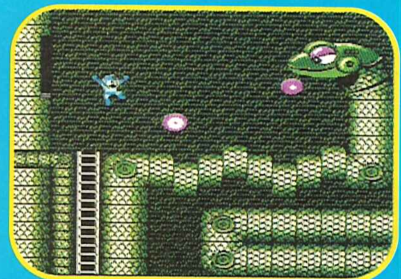
La sorprendente e interminable saga de Mega Man ha vuelto a nuestra NES con una espectacularidad y dificultad dignas de una tercera parte. Todo el encanto de los otros capítulos Megamaníacos resurge con más fuerza que nunca y nos brinda unos aspectos visuales, sonoros y jugables de escándalo arcadiano.

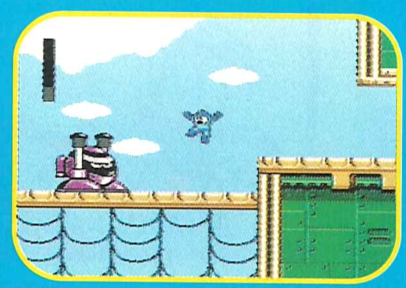
Los gráficos han sido mejorados y los escenarios del juego son muy, muy bonitos, al igual que ciertos enemigos, -de simpática apariencia-, que os obligarán a esbozar alguna que otra sonrisa.

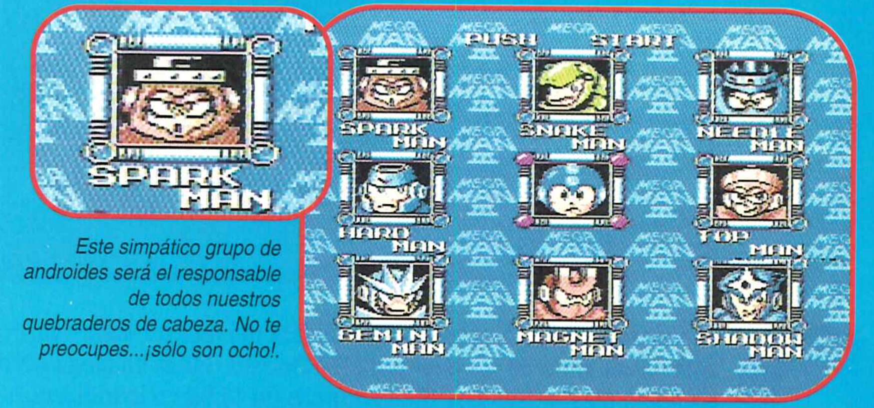
Y ¡cómo no!, la dificultad del juego también ha sido aumentada un poquito más, convirtiéndole en uno de los cartuchos más complicados y competitivos de los últimos tiempos.

Una nueva obra maestra protagonizada por este carismático e inolvidable personaje.

The Elf







Este simpático grupo de androides será el responsable de todos nuestros quebraderos de cabeza. No te preocupes...¡sólo son ocho!.

La saga Mega Man

La serie de Mega Man es posiblemente la segunda en popularidad y fama en Nintendo. Buena prueba de ello es que en EEUU ya ha salido la cuarta parte y, según dicen, se está preparando la quinta.

En todos los títulos se nos plantea el mismo esquema, destruir androides sin parar, pero lo que hace a esta serie casi inigualable es la gran originalidad de sus gráficos y, sobre todo, su enorme dificultad, que nos engancha desde la primera hasta la última pantalla.





Rush, el perrillo

Nuestro valiente perro estará dispuesto a ayudarnos en el momento que sea preciso y mientras su energía, recargable, lo permita.

Rush tiene tres útiles facetas:

1. **Rush RC**: se convierte en un útil trampolin para alcanzar lugares altos.
2. **Rush RM**: nuestro can pasa a ser un submarino que nos permitirá sobrevivir bajo el agua.
3. **Rush RJ**: el avión perruno, el cielo es el límite.



LAS PUNTUACIONES



Plataformas

CAPCOM
Nº jugadores: 1
Dificultad: Mega difícil al cubo.
Nº Continuaciones: Infinit.
Nº de fases: 8



90



89



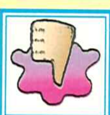


94





Muchos, variados y super bonitos niveles. Puedes elegir cualquier nivel para empezar.

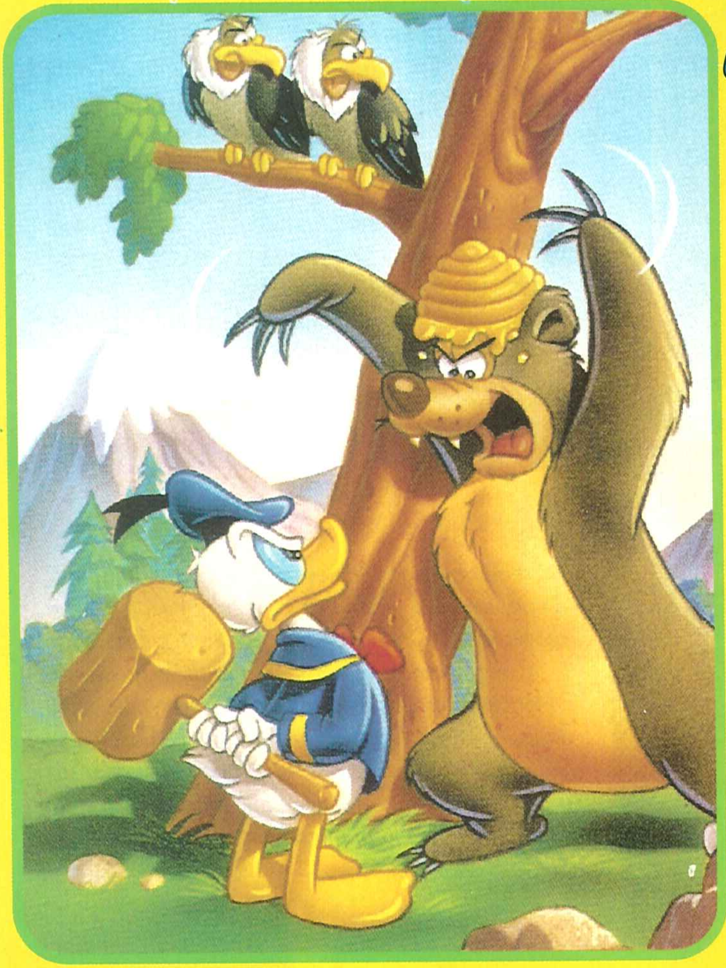


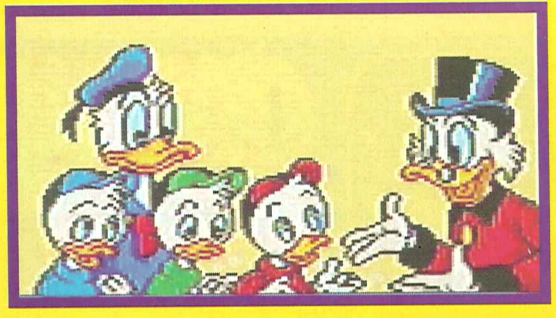
Una dificultad supina y suprema.

93

LO MÁS NUEVO

The Lucky Dime Caper Starring DONALD DUCK









La historia se repite. Tal y como ocurría en la versión Master System, la familia Pato vuelve a romperse. Sin monedas de la suerte y sin sobrinitos. Otro gallo canta a la bruja, que sigue haciendo su Agosto a su costa.

Si sois asiduos lectores a la mejor revista del mundo -ésta-, ya estaréis al tanto de las aventuras de Donald. Tanto en Megadrive como en Master System. El aventurero de 16 bits a lo Indiana, por un lado, y el sencillo y siempre convincente Donald y sus sobrinos, por otro. Versiones diferentes para juegos distintos que en el fondo contaban con el Pato para animar la cosa. Con estos antecedentes no era muy difícil imaginarse que la última aventura del plumífero estaba plenamente en ciernes. Sólo quedaba saber si la personalidad del Quack iba a ser suplantada, recreada, imaginada o copiada en su traslado a la Game Gear. Sólo, porque en realidad suponíamos que en cualquiera de los casos el pato era el pato y ningún tratamiento podría perjudicarle.

La versión GG está ya aquí. El título no deja dudas a nadie. Se llama exactamente igual que su clon de Master System. Y no es todo. El desarrollo, los objetivos, los personajes, la acción son simplemente idénticos, y a no ser que contemos como diferentes algunos cambios en la estructura de las fases, sobre todo en los escenarios, no hay detalle que no nos recuerde al Pato de la Master.

De todas formas, por si hay alguno que no se ha enterado de qué va la movida, vamos a intentar recordaros a grandes rasgos la cita del mes pasado

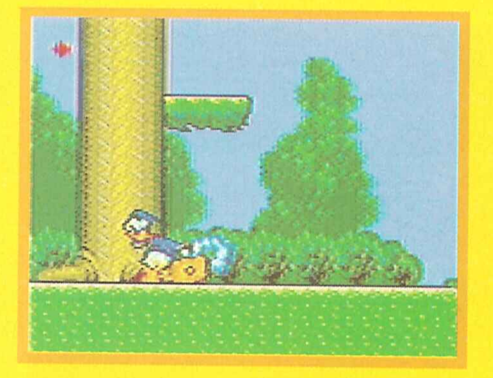
HOBBY CONSOLAS

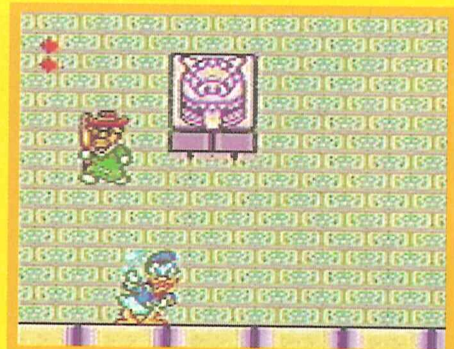
La mejor versión

Las comparaciones sólo son odiosas cuando los productos comparados se parecen en algo. Jamás lo podrán ser si los juegos que se examinan son prácticamente iguales. Es el caso. El Donald de la Master y el de la Game Gear respiran por los mismos poros. Ni la trama, ni el argumento, ni la música, ni por supuesto la aventura distan ni un ápice de lo que ya repasamos en nuestro anterior número.

¿Qué es lo que tiene esta última versión para colocarse por encima de la antigua?. Fácil. Sólo con un par de partidas se pueden observar detalles como que los gráficos parecen más limpios, la jugabilidad ha aumentado, los colores son más nítidos y el ambiente te transporta un poquitín más al lugar de cada hecho. Y todo gracias a la Game Gear. Una buena consola.

Giancarlo Vialli





Donald suele volverse así de expresivo por dos cosas. Una, que le hagamos esperar en exceso. Y la otra, que un bichejo le ataque por la parte de la pluma sin que siquiera le haya dado tiempo a verle.

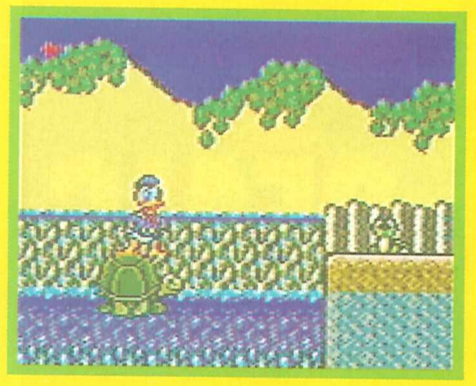
HOBBY CONSOLAS — Un Donald a cámara rápida

¡Por fin!. Ya era hora de que los programadores de Sega se dieran cuenta de que la Game Gear es una máquina muy potente y nos sorprendieran con una versión del Pato Donald verdaderamente rápida y dinámica.

Y no es por comparar, pero los gráficos, escenarios y demás han sido mejorados con respecto a la anterior versión, y adaptados a las posibilidades grafico sonoras de la portátil, al igual que la suavidad y rapidez del scroll. Pero, ojo, no os emocionéis mucho amigos, al fin y al cabo el esquema, desarrollo y emociones van a ser los mismos, o al menos muy parecidos a los que habéis seguido en Master System.

En fin, que no es el mejor destino consolero para este atractivo personaje.

Nikito Nipongo



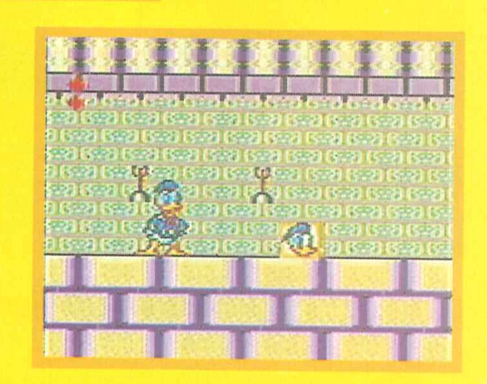


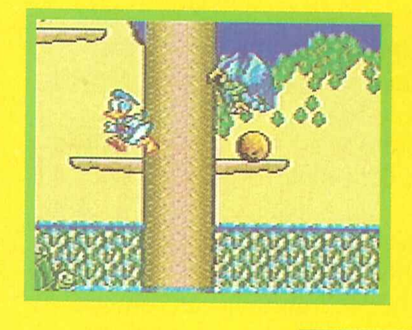


Comienza el rescate. Allá, en el continente americano, esperan mil y un peligros. Leones, peces, pájaros y otros simpáticos individuos. Y los sobrinos. Así que, a hacer de tripas de corazón y a culminar el trabajito

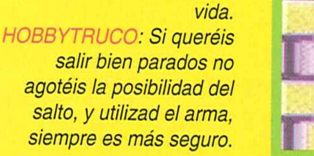
con uno de los patos más carismáticos del soft, Donald.

Resulta que la bruja Magica ha secuestrado a los sobrinitos y se ha llevado consigo las monedas que Gilito les había regalado. Como no había otro más cercano ni el guionista estaba dispuesto a arreglarlo, a Donald no le quedaba otro remedio que vestirse de rescatapatos y lanzarse en busca de sus sobrinitos. Pero con paciencia, ¿eh?, porque si por una de esas casualidades el pato logra su objetivo, aún tendrá que hacer frente a las tres monedas robadas y a la batalla final contra la bruja en una séptima fase prometedora.







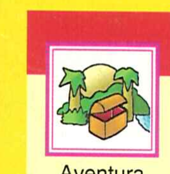


Aunque no son muy abundantes en esta aventura, cuidaos siempre de los enemigos. A poco que os desconcentréis puede aparecer un gran pajarraco por el horizonte o un pez, y amargaros la vida.

HOBBYTRUCO: Si queréis salir bien parados no agotéis la posibilidad del salto, y utilizad el arma, siempre es más seguro.



LAS PUNTUACIONES



Aventura

SEGA

Nº jugadores: 1

Nº Continuaciones: Infinitas

Nº de fases: 7

Dificultad: De rescatar a los sobrinos no pasas.





80

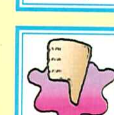


La limpieza, el color, el brillo y... Donald





81



En la variedad...



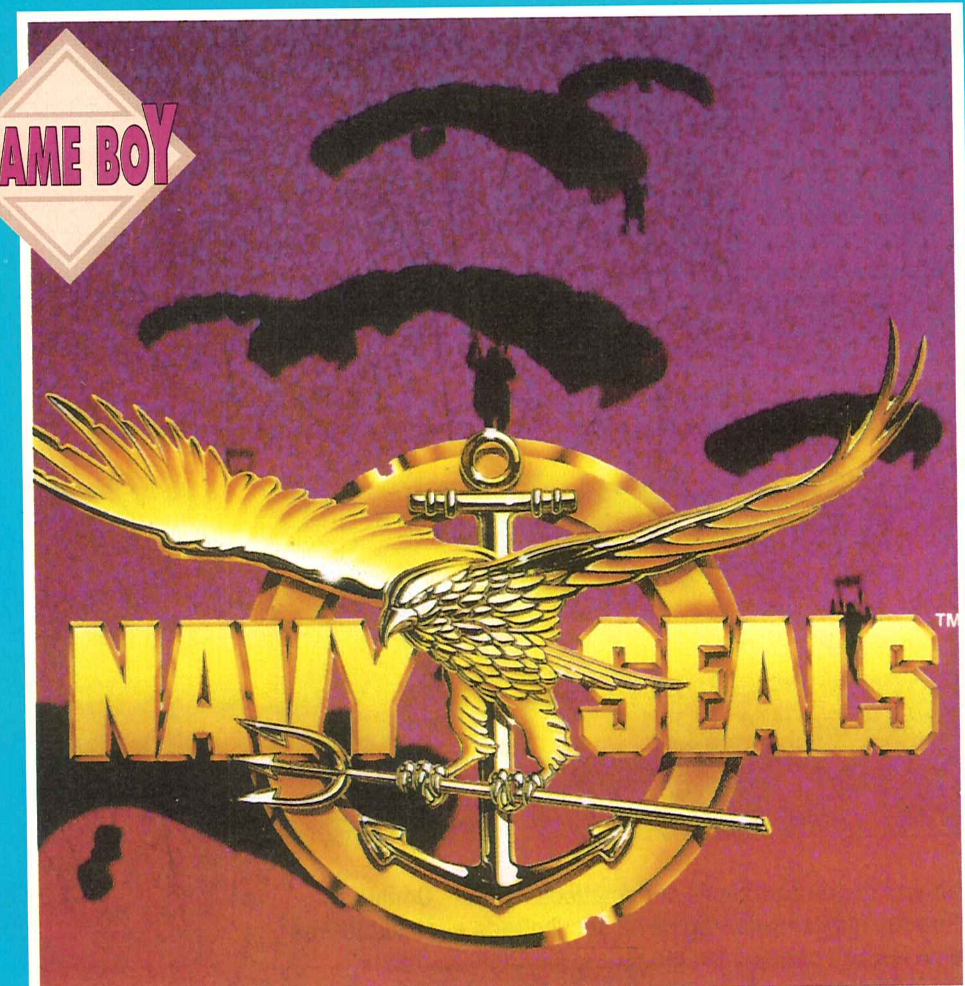
85

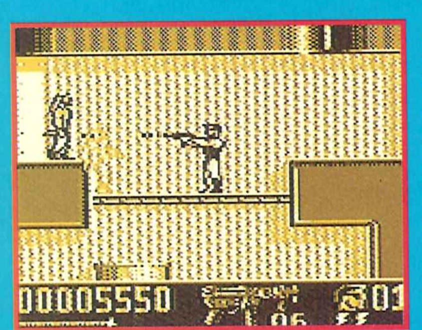


84

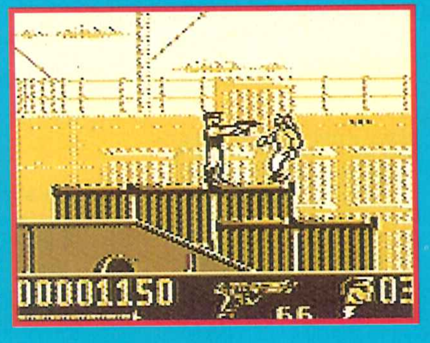
LO MÁS NUEVO

GAME BOY

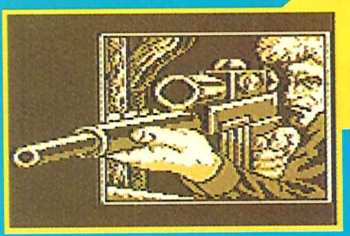




El nivel de dificultad del cartucho rebasa con creces el límite razonable, aunque ésto no limitará en absoluto los miles de partidas que váis a dedicar al rescate de los rehenes, seguro.



HOBBYTRUCO: No os fiéis de la habilidad de los enemigos de las primeras fases, porque más adelante comprobaréis cómo éstos saltan y os persiguen de una manera inteligente.



El Francotirador: Este especialista, miembro como tú de los Navy Seals, es el encargado de seguirte a todas partes y regalarte unas balitas cuando las necesites. Es tan fácil como pulsar "Select". E igual de imprescindible.

Un Rescate de Élite

Va a parecer que nos repetimos un poco, y es verdad. Pero tenéis que estar de acuerdo con nosotros en que tanta guerra y tanta lucha contra el mal va a acabar por destrozarnos no sólo los dedos y pad's de control, sino también la paciencia consolera del buen héroe que todos llevamos dentro.

Pero bueno, cuando los juegos son de la calidad del que tenéis en este momento ante vuestros ávidos ojos, no cabe duda de que se puede hacer una excepción.

En esta ocasión, la siempre genial Ocean nos invita a revivir la historia de aquella película en la que -como algunos recordaréis-, un grupo de terroristas raptaba a unos pacíficos ciudadanos que sobrevolaban en helicóptero una de las ciudades más "tranquilas" del mundo: Beirut, y cuyo rescate se le encomendaba al grupo de élite Navy Seals, es decir, tú mismo y tus colegas de clase, por ejemplo.

Y así se inicia este cartucho en el que nuestro objetivo no se reducirá solamente a avanzar por los pasillos de la base de los terroristas aniquilando informalmente a todo moro o cristiano que nos pida la hora, sino que, al mismo tiempo, deberemos recoger bonus, puntos o mejoras en nuestro arsenal bélico, misiones éstas que harán que el juego nos resulte un poco más variado y, al tiempo, divertido.

Un desarrollo clásico que no tiene vuelta de hoja pero que presumiblemente acabará agradando a cañonazos a toda la gran familia de la pantalla verde.

Y ahora, a ver qué dicen al respecto nuestros sapientísimos comentaristas...

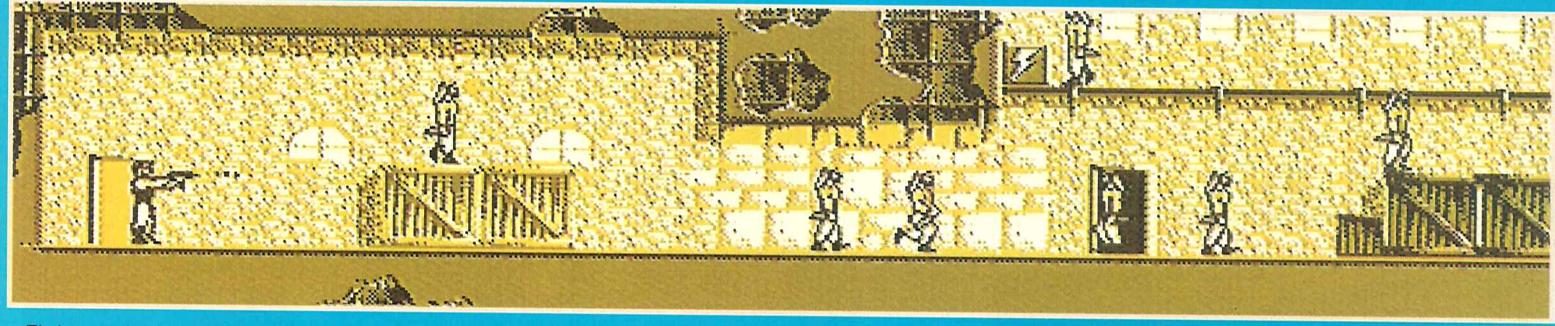
HOBBY CONSOLAS

Acción sin filosofías

Si la película NavySeals no llegó a estrenarse en España fue seguramente por el planteamiento antiárabe que la recorría de principio a fin. En otro momento este inconveniente no hubiera tenido "la menor" importancia, pero con una guerra en ciernes, cualquier propaganda no habría hecho más que empeorar las cosas.

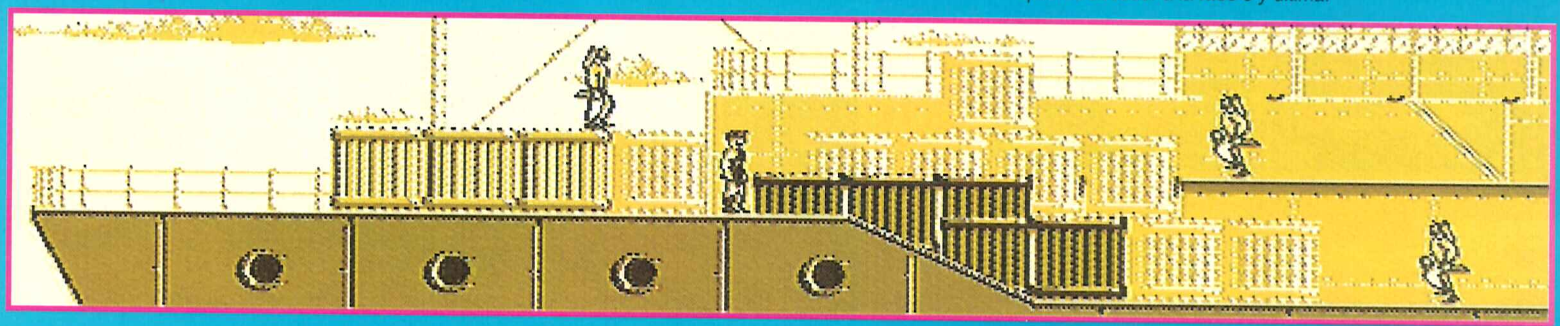
Afortunadamente, ni la Game Boy, ni los videojuegos, ni nosotros, entendemos de estas cosas. Un enemigo es un enemigo sea cual sea su raza, color, sexo o marca de vaquero, y por tanto hay que eliminarle. Y punto. De muy poco vale clamar al civismo cuando los gráficos son fantásticos y toda la acción se incluye en un cartucho con el que podemos desfogar a tope nuestras tensiones acumuladas. Y el que intente buscarle a ésto otros significados, es un pedante.

El consolero enmascarado

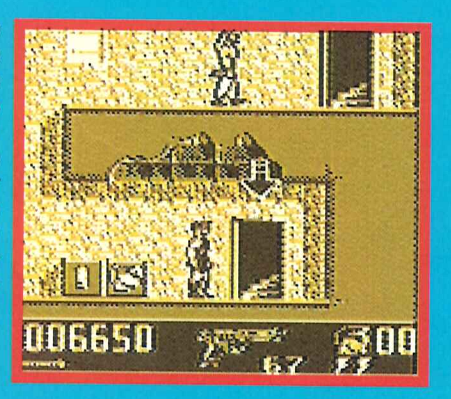


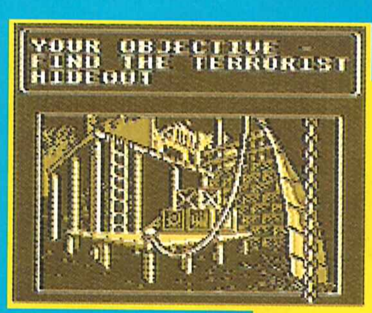
El sistema de alcantarillas de Beirut espera en la **fase 4** a nuestro héroe con muchas sorpresas. Techos que se desprenden, multitud de enemigos que surgen desde cualquier agujero o fosos claveteados son el aperitivo de una carrera en pos de la captura del cabecilla de la organización.

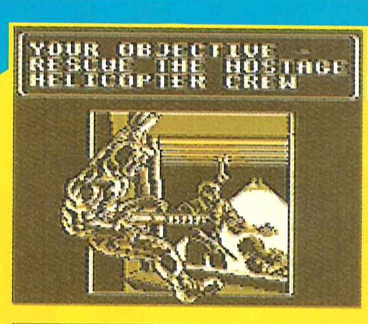
El barco ha sido el medio de transporte elegido por los terroristas para sacar de oriente próximo todo el arsenal de armas que guardaban en la capital. Los intrincados camarotes y sus infestadas zonas de seguridad han de ser superadas con éxito si quieres acceder a la **fase 5** y última.



A lo largo de las cinco fases podréis conseguir todo tipo de ayudas, las cuales van desde reponer la munición o energía, hasta conseguir armas más sofisticadas.











LAS MISIONES

Encontrar la guarida de los terroristas, rescatar a los rehenes del helicóptero siniestrado, descubrir el arsenal de misiles anti-aéreos "Stingers", y adentrarte por el sistema de alcantarillado para capturar al cabecilla de la organización, serán cuatro de las cinco misiones que deberás cumplir a toda costa.

HOBBY CONSOLAS — Un poco escaso, pero enganchante

Señuelos avalados por película y demás integridades musulmanas acompañan a este desembarco épico dotado unas fases que se quedaron un poco cortas por obra y gracia de cualquier hechizo o hachazo de alguna mente oceánica.

Aún así, el juego engancha por sus jugablonas maneras, las cuales despiertan el sentido más bonito que puede existir en todo consolumano: la diversión.

Un cartucho que te coge por sendos lados y te obliga a despedazar hasta el último pixel de sus bonitas pantallas o desmenuzar hasta la última nota de sus magistrales melodías. Y todo ello redondeado por la siempre loable misión de rescate.

J.L. "Skywalker"



¡ESTAS MUERTO!
Acabar la misión no será fácil, pero, haciendo acopio del patriotismo yanquee, si fallas te quedará el consuelo de volver envuelto en la bandera de tu país. ¡Todo un honor!

LAS PUNTUACIONES


Acción

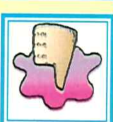
OCEAN
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 5
Dificultad: Tan justa como suficiente.


78


85


80

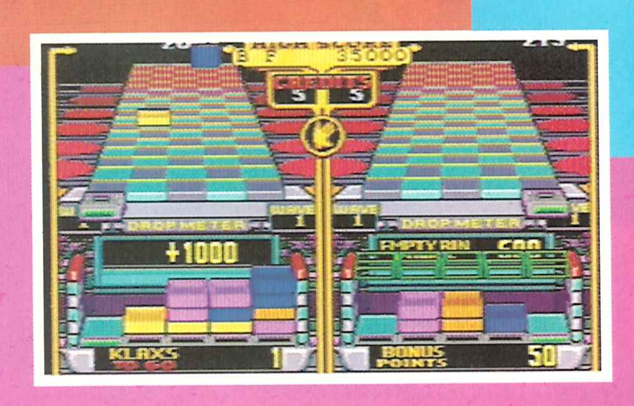

La adicción y las sensacionales melodías.


Cinco fases son pocas fases.

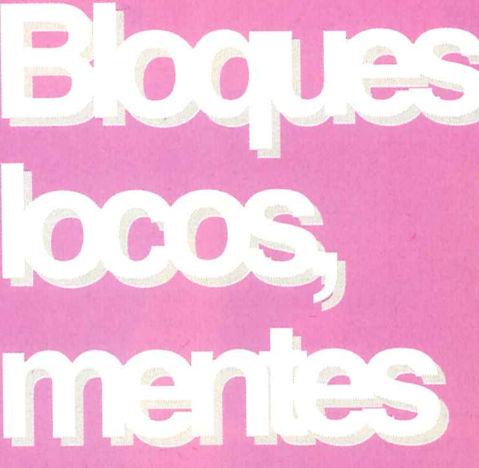
82

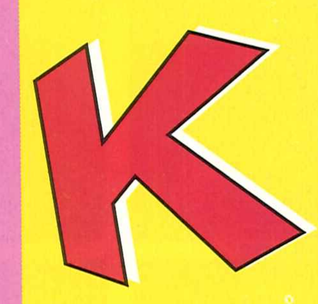
LO MÁS NUEVO

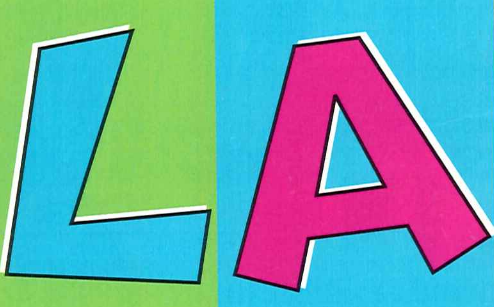




Bloques locos, mentes locas

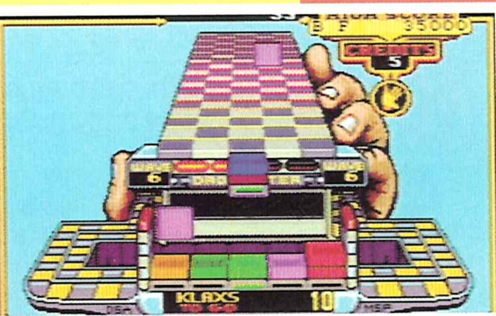




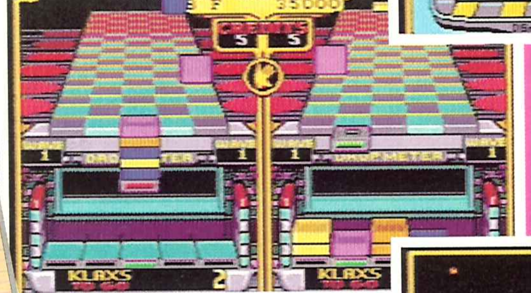




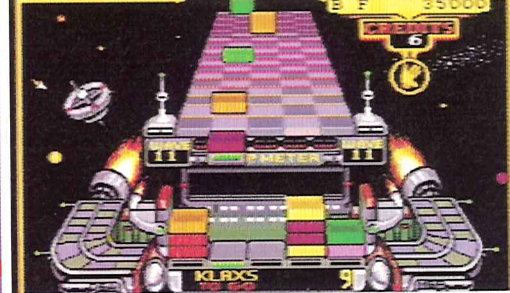
KLAX



Exactamente igual que ocurría en el resto de Klaxes, el decorado de fondo va cambiando a medida que pasáis de nivel. Muy bonito, sí, pero hay que hacerse cinco waves para variar un poco el panorama.¿Podréis?.



El modo de doble jugador que ofrece Klax es de lo más independiente. Mientras el klaxero de la izquierda se anda en la primera fase, el de la derecha puede haberse metido ya en faenas superiores.



Para alcanzar la fase 11 todo lo que tenéis que hacer es seguir al pié de la letra las instrucciones que da la propia máquina al comenzar cada nivel. Y por supuesto dominar, claro.

HOBBY CONSOLAS

Respeto al máximo

La experiencia me ha enseñado que los grandes títulos no deben esperar de las grandes máquinas más que fidelidad. Cuando se tienen entre manos Klaxes así, ni siquiera la Megadrive debe intentar poner nada de su parte -ni quitarlo-, tan sólo mostrarlo como tal. Al fin y al cabo Klax no es un juego tan difícil de llevar a ningún sitio. Quizá incluso sea de los más convertibles. Con seguir la idea y vigilar la puesta en escena valdría. En Megadrive, excepto las comparsas digitalizadas que animaban el cotarro -sustituidas por 108 sonidos diferentes-, todo es igual. Va rápido, es difícil, hay que mantener las reglas y aguzar el ingenio. Pero, ¿y el mérito?. Habrá que buscarlo. Seguro que lo hayáis, sólo que cada cual donde lo busque.

Giancarlo Vialli

Para que un juego de esos que encasillamos en el grupo de inteligencia pueda considerarse a la altura del TETRIS, debe cumplir un requisito ineludible: la compatibilidad. Mientras sólo uno de los sistemas más importantes del videojuego no sea capaz de disfrutar con el desarrollo de un producto rompedor, jamás podrá estar a la altura de los consagrados. Ni aunque en su territorio sea el mejor.

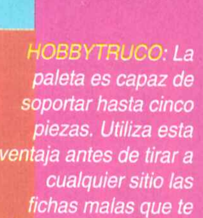
Klax va cogiendo onda. Como Tetris, empezó en una máquina recreativa y poco a poco le fue cogiendo el ritmo a eso de provocar. A la gente le gusta todo lo que signifique picar su habilidad mental y Klax, por ser hijo adoptivo de quien era, entró muy pronto en su órbita. De la máquina pasó a los ordenadores, y triunfó igualmente. Pero a lo grande. La fidelidad de la conversión y lo completito a nivel técnico que se mostraba fueron argumentos sobrados.

Ahora, la revolución del Puzzle intenta abrirse paso en el mundo de las consolas. Comenzar en Megadrive es toda una garantía de triunfo, y estar avalado por sus autores originales, TENGEN, otra aún más indiscutible. El listón no ha bajado en absoluto. A pesar de no contar con efectos sonoros especialmente sabrosos, el Klax consolero respeta sus principios originales. Las piezas siguen bajando por el rodillo, el mando las sigue recogiendo y la idea de "puzzlear" permanece de igual forma. Sólo que con más SOLERA.

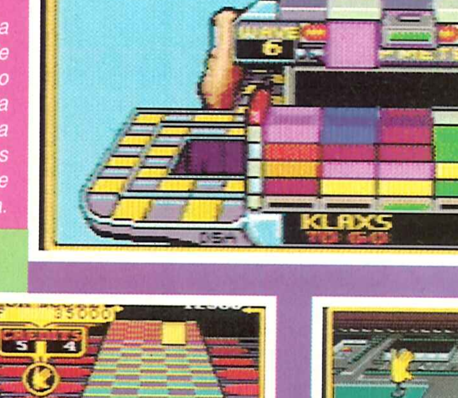
Examinad a fondo cada pantalla antes de comenzar. Sobre todo éstas. Así sabréis qué debéis hacer y qué truquillo podéis usar.

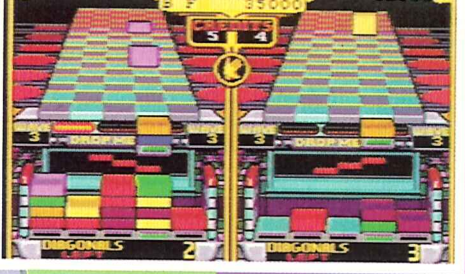


Wave= Nivel. Por si queréis empezar desde el principio, en una fase intermedia o casi, casi donde los expertos ya hacen aguas. A vuestro antojo queda.

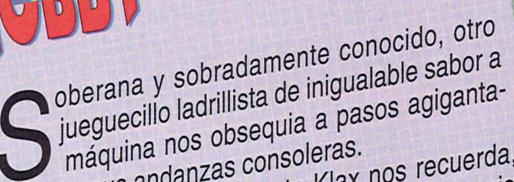


HOBBYTRUCO: La paleta es capaz de soportar hasta cinco piezas. Utiliza esta ventaja antes de tirar a cualquier sitio las fichas malas que te lleguen. Ya verás, ya.









Bueno, sencillo y adictivo

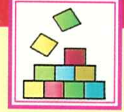
Soberana y sobradamente conocido, otro jueguecillo ladrillista de inigualable sabor a máquina nos obsequia a pasos agigantados con sus andanzas consoleras.

Bien hecho, sin más, este Klax nos recuerda, por su perfección realizadora a otra versión existente para la portatilera Lynx; por sus gráficos y buenorros scrolles, y por unas esmeradas digitalizaciones sónicas que seducen, con comodidad, a todos aquellos quintos y sextos sentidos que la muchedumbre posea.

Pero aún siendo una gran conversión, sigo pensando, y tal vez oliendo, que la Mega Drive fue hecha para otros menesteres de mayores correrías jugátiles y espectacularidades visionantes. Y no quiero poner ejemplos.

J.L. "Skywalker"

LAS PUNTUACIONES



Inteligencia

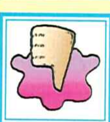
TENGEN
Nº jugadores: 2
Nº Continuaciones: 21
Nº de fases: No son pocas.
Dificultad: Depende de tu dominio sobre otros Klaxes.

 80

 75

 88

 El respeto por la idea base y la participación de los auténticos creadores.

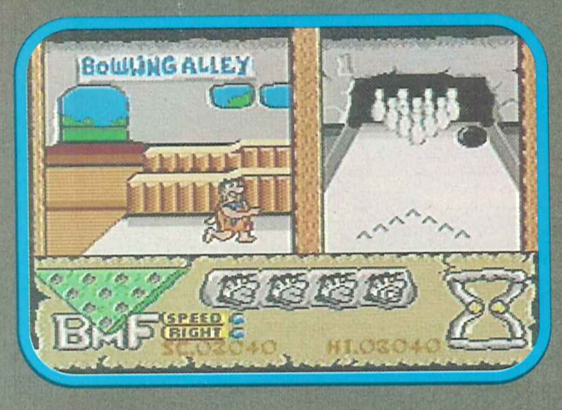
 El haberse olvidado de algunas voces y los infundados prejuicios sobre los puzzles.

86

LO MÁS NUEVO

Un día en la vida de los Picapiedra





HOBBYTRUCO: Si quieres ganar a Pablo, no te pases de velocidad y apura hasta la última gota la curva de la bola.

THE FLINTSTONES

Cuando Pablo Mármol y Pedro Picapiedra se juntan, y da la casualidad que lo hacen todos los viernes a las siete en punto de la tarde, muy pocas cosas buenas pueden esperar de ellos sus mujeres y muy pocas malas nosotros. Si ya de por sí la pareja es terrorífica, -y los antecedentes del cartoon sólo nos dan la razón-, imaginaos lo que serán cuando se inicia el fin de semana y se ponen en marcha estos dos individuos gordinflones en pos de una buena juerga... Pues de terrorífica, la cosa puede pasar directamente a salvaje, cachonda, (con perdón), divertida y sobre todo, única.

Si queréis comprobar por vosotros mismos qué clase de vínculo loco une a esta singular pareja, no tenéis más que echar un ojo al videojuego que Grandslam ha

HOBBY CONSOLAS

Un juego algo "prehistórico"

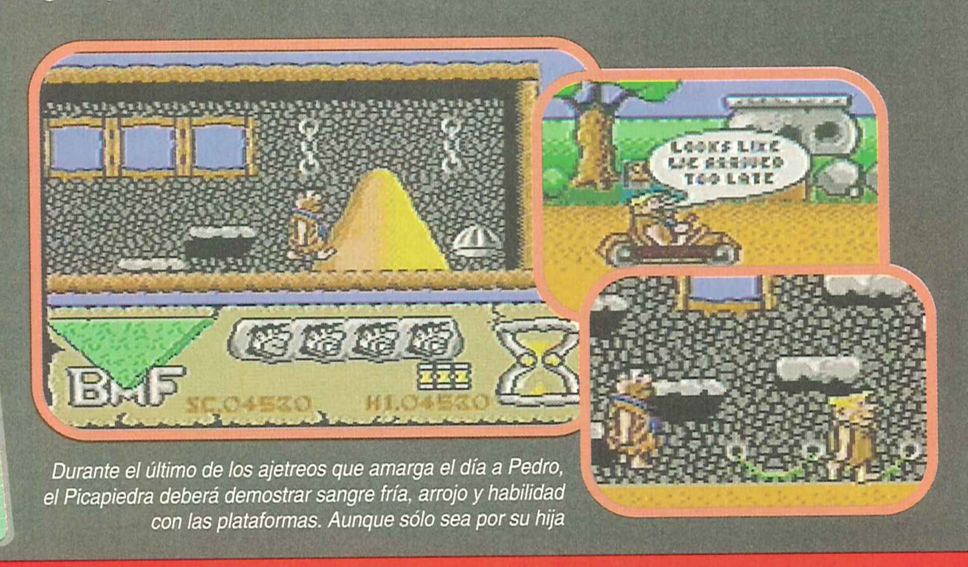
Con algunas lagunas y con ciertas dificultades de fondo, los Picapiedra se presentan en el intrincado mundo consolero.

Y, ¿qué decir ante tal osadía?. Pues que su cartucho gráficamente posee vistosidades coloristas y redomados diseños, acústicamente despide alguna que otra arenga bienintencionada, pero que, por desgracia, cojea, y en exceso, en su escasa jugabilidad y su cortísimo número de fases.

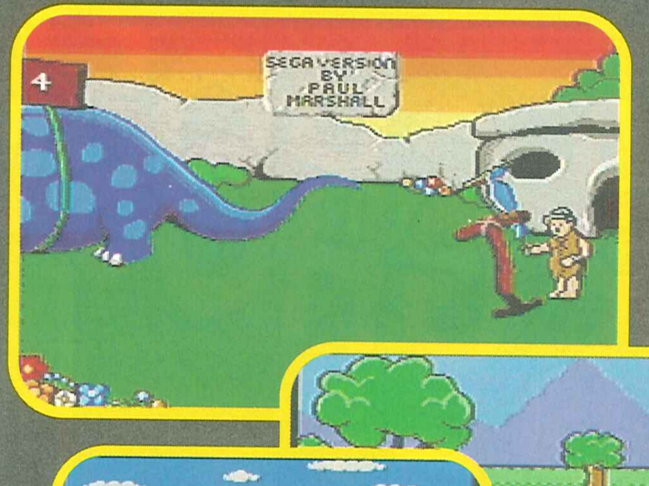
Ciertamente, se trata de un juego prehistórico, con protagonistas fosilizados que intentan abrirse paso a través de un campo abonado ya con demasiada tierrra nueva.

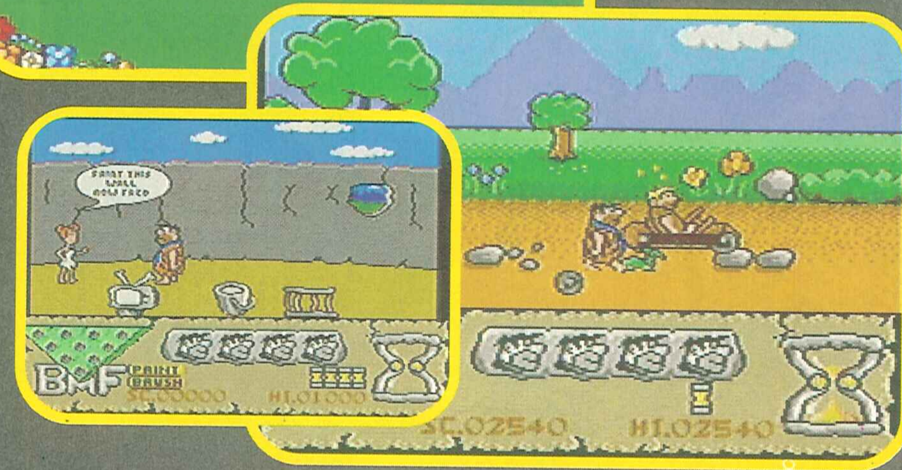
En mi modesta opinión, desarrollos así no son compatibles con todo aquello que tenga que ver con una consola. No es malo, pero sí extremadamente insuficiente.

J.L. "Skywalker"



Durante el último de los ajetreos que amarga el día a Pedro, el Picapiedra deberá demostrar sangre fría, arrojo y habilidad con las plataformas. Aunque sólo sea por su hija





Los mejores punto y final a una dura jornada de picar piedra son: llegar a casa y tener que pintar la habitación, ir a la bolera y que el coche no ande, que tu amigo Pablo lo gane todo, y que tu hija acabe perdiéndose entre unos andamios. ¡Pedro, si lo llegas a saber, no sales del trabajo!.

HOBBY CONSOLAS

Recomendado para menores

El juego de los Flintstones está bien, pero creo que les ha salido divertido sólo para jugar unas cuantas veces. En el momento en que le coges el tranquillo a las pruebas, gran parte del atractivo se pierde y, como aún no hayas llegado al final o se te haya atragantado algo, es probable que se te quiten las ganas de volverlo a coger.

Bueno, a todo esto he supuesto que eres un lector adolescente, pues si tu edad es inferior a los catorce o quince años, es posible que no mires el cartucho desde el mismo punto de vista y te dejes cautivar por sus gráficos, sus colores y su intríngulis de figuras televisivas.

Sin duda los más pequeños acogerán el juego con entusiasmo.

Giancarlo Vialli

realizado para la Master, en el cual se os invita a "disfrutar" de una jornada entera en compañía de Pedro y Pablo en persona.

Saldréis del trabajo con la misma energía que Pedro, os emocionaréis igualmente con sus deseos de ir a jugar boliche, os frustraréis con la orden solemne de Vilma, ¡hay que cuidar a Peebles!, intentaréis que su coche llegue a tiempo a la bolera, os esforzaréis por ganar a vuestro mejor amigo y trataréis de rescatar a ese demonio de niña de los andamios en los que anda subida. Y todo, en un día.

Pero no os preocupéis. Ni la marcha de estos chicos da para tanto, ni este cartucho de la 8 bits tiene un ritmo excesivamente frenético. Más bien todo lo contrario.

Cada una de las «labores» de ambos personajes ha sido dividida en cuatro fases consecutivas. Es decir, que para llegar a tiempo a darle a los bolos, Pedro tiene que haber pintado antes la habitación de Peebles mientras cuida, a la vez, de que no se escape de su cuna y le destroce su trabajo.

Y lo mismo para todo, con el inconveniente de que hay que hacer cada trabajo en un tiempo limitado. O lo que es lo mismo, que si os pasáis de la hora dejaréis a Pedro compuesto y sin bolos.

La mecánica de juego es muy simple. De hecho, la aventura de los Picapiedra está pensada para gente menuda -sin marginaciones de edad, por supuesto- que no desea enfrentarse ni a un arcade taquicárdico ni a una compleja videoaventura. Suponemos que es por esta razón, que los pasos obligados para hacer felices a los Picapiedra se resumen en pocas acciones, si bien muy intensas, y en algún caso complicadas, que a un público ya pasadito puede resultarles algo pueriles.

De todas formas, poneros a jugar y sacad vuestras propias conclusiones. Nosotros, hemos cumplido...









He aquí algunas de las instantáneas que forman parte del album familiar de Pedro. Su mejor amigo, su adorable hijita y su maravilloso troncomovil. Imágenes negras que seguro que el Picapiedra desea borrar de su mente tan rápidamente como sucedieron.

LAS PUNTUACIONES

Aventura

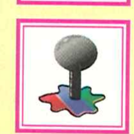
GRANDSLAM
Nº jugadores: 1
Dificultad: Más bien facilón.

Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 4



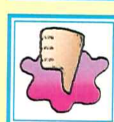
79


65



79


Los gráficos y la personalidad de los protagonistas.


La limitación de sus pruebas y el "poder" adictivo de las mismas.

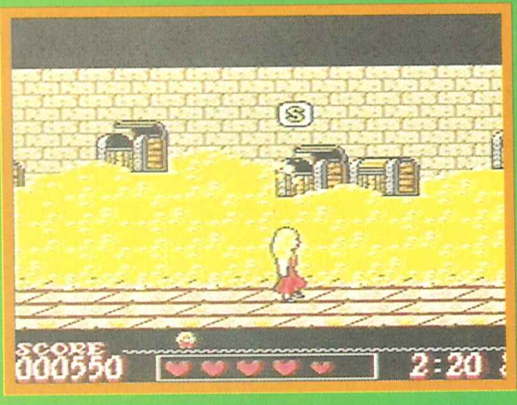
75

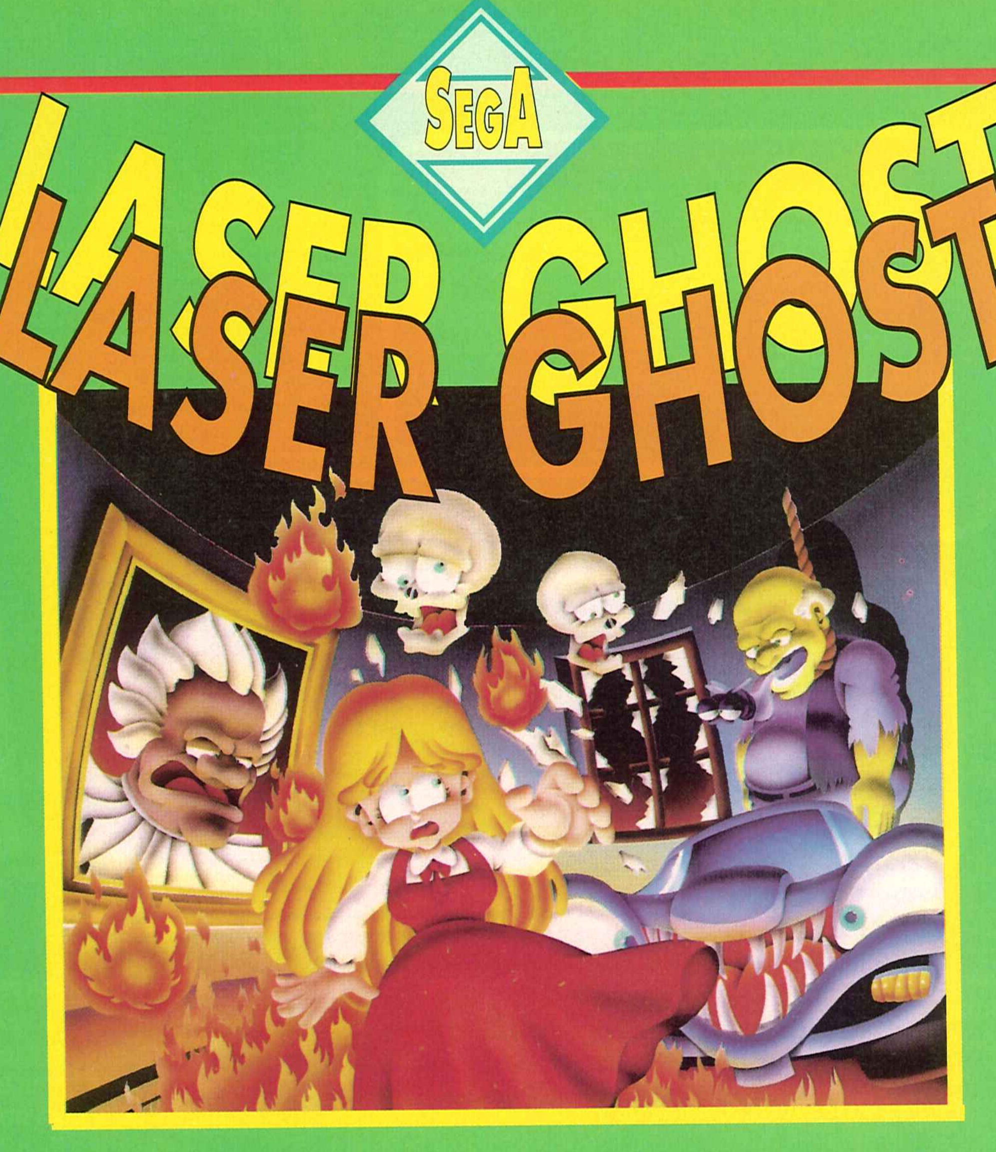
LO MÁS NUEVO

SEGA

LASER GHOST







Una historia de miedo

Las dos barreras que apartan a Laser Ghost de la mediocridad son, por este orden, el contar con un argumento triste, en el que hay desde niñas de diez años caminando como zombies hasta fantasmas ladrones de almas, y el ofrecernos la posibilidad de mover el gatillo con la opción Light Phaser -léase pistola- de Sega. Sin estos dos preciosos detalles, ni unos gráficos inspirados ni una calidad técnica evidente, hubieran sacado al cartucho de la Master de la normalidad más absoluta. Y os vamos a explicar porqué.

La trama llorona que da vida al juego es realmente como para cabrearse, pero cabrearse con los malos, no con otra cosa. Terrible pensar que a una niña de diez años le puedan haber quitado el alma, porque si hay algo que acongoja en este mundo, eso es que te secuestren el alma. Y si hay algo que indigne, pero de verdad





HOBBY CONSOLAS

Laser Ghost, con pistola mejor

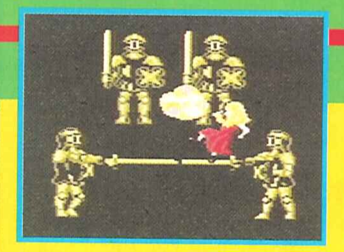
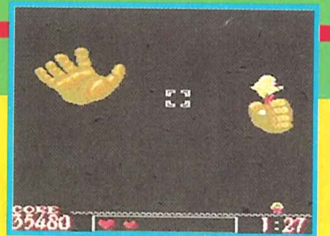
Cuando un juego no es capaz de transmitir todo lo necesario apoyándose tan sólo en sus aspectos estéticos o técnicos, se hace imprescindible introducir algún cacharro que le proporcione otros atractivos.

Laser Ghost no destacará jamás ni por sus gráficos, -muy simples-, ni por sus parajes, ni por su movimiento, -centrado casi exclusivamente en la niña-, pero sí que lo hará por su filosofía de acción constante, emoción y trasiego, fundamentada en un artilugio llamado Light Phaser.

Sólo esta pistola, que por cierto muy pocos juegos permiten, y los que lo hacen es para tirar al plato, puede sacar de Laser Ghost lo más interesante que lleva dentro.

Probadlo y decidme. Por muy corto que os pueda parecer su desenlace....

Nikito Nipongo


Los más terroríficos

¿Os imagináis en qué parte de la aventura váis a sufrir más?. Salta a la vista. Los enemigos de fin de nivel, aparte de ser los más feos, también son, lógicamente, los más difíciles. Y no sólo porque haya que agotar toda la munición para eliminarlos, sino también porque el batiburrillo que se forma no deja ver con claridad dónde se encuentra la dama, y si no afináis el gatillo, os la podéis llevar por delante...

HOBBY CONSOLAS

Divertido sin pretensiones

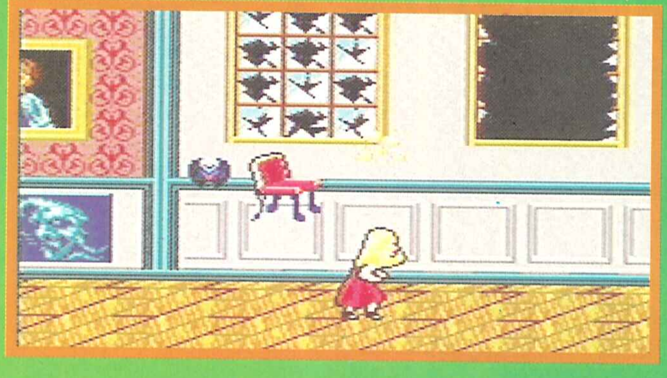
De padre, tutor y apoderado vas a tener que ejercer, para bien o para mal, en tu periplo a través de una de las mansiones más encantadas del mundo Sega.

Encantada de alegres posibilidades a niveles gráficos y geográficos, acústicos y jugátiles, que no desmerecen, en absoluto, a la opción original de pistolas tomar.

Intentar proteger a la pobre niña de las garras infieles del mal con la pistola futurista, es una experiencia útil, a nivel particular, y muy divertida a nivel general que atraerá a moscardones de todas las calañas y estaturas.

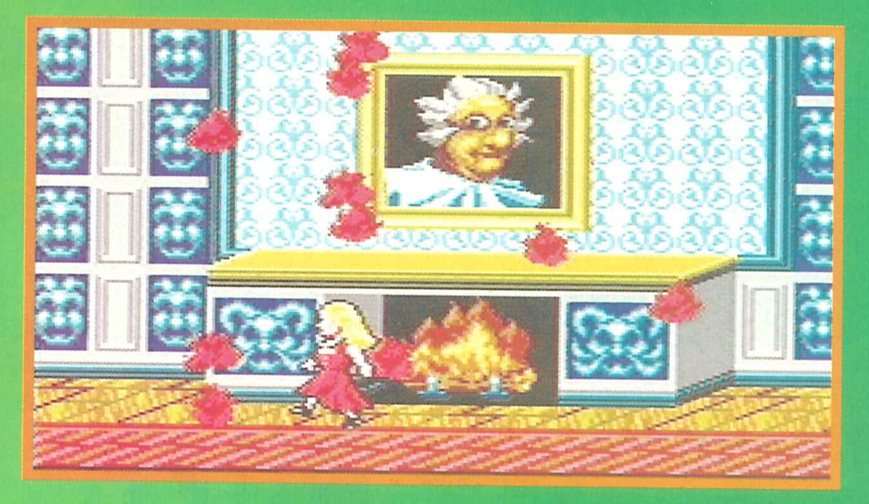
Un juego normal, con aspiraciones terrenales que necesitará de tu vistobueno para consolidarse. No es excepcional pero divierte.

El consolero enmascarado



Laser Ghost es un juego de desarrollo horizontal en el que los peligros van apareciendo a medida que progresamos. En unos casos son sillas fantasmas las que dan la plasta, en otros calabazas de Halloween, pero todos, todos tienen idéntico cometido: amargarnos el día. A nosotros y a la pobre muchacha.





Aunque de momento luce una mueca chistosa, aquí el señor del retrato está preparado para daros un montón de disgustos. Ante nosotros, cobrará vida.

El principal atarctivo de Laser Ghost es que puede jugarse con pistola, lo cual le hace mucho más divertido.

es tener que ver a niñas buscando su alma por los rincones de una ciudad fantasma.

A una historia tan cruel no podía faltarle algo de "movimiento". Comoquiera que nuestra chica camina sola por esos recónditos rincones de la ciudad fantasma, y nosotros ni la llevamos ni elegimos la ruta, nuestra labor habrá de ceñirse a eliminar el mayor número posible de acechantes fantasmas, es decir, a no levantar ni un instante el dedo del gatillo.

Si pensáis que esto de matar a diestro y siniestro puede daros poco juego, os recomendamos que lo probéis para comrpobar que no es cierto. Es bastante probable que vuestros dedos no resistan el efecto demoledor de estar tanto tiempo masacrando, pero si conseguís soportarlo, os aseguramos que ni echaréis en falta manejar a nadie, ni os tiraréis de los pelos por tanta violencia.

Al fin y al cabo todos son malos y nosotros estamos para algo.

LAS PUNTUACIONES

Acción

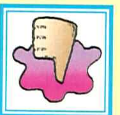
SEGA
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 3
Nº de fases: 7
Dificultad: No tocar a la chica resulta todo un reto.

65

60


79


La posibilidad de utilizar la pistola.


Que sin la pistola no es gran cosa.

79

LO MÁS NUEVO

The CASTLEVANIA Adventure

GAME BOY

Sangre para Drácula

HOBBY CONSOLAS

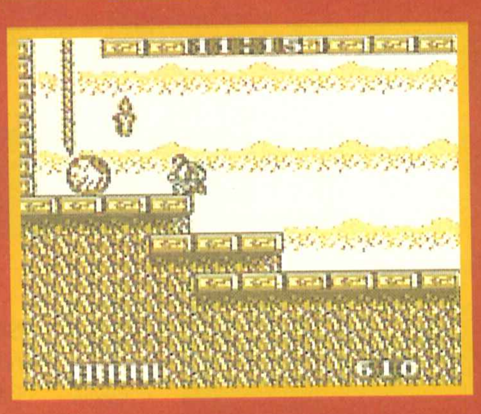
Terror lento

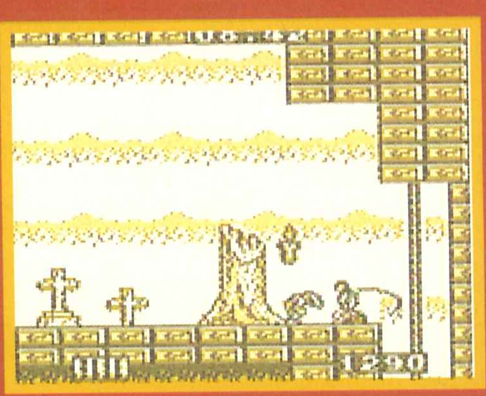
Cuatro son las conclusiones que he sacado tras mi buen par de horitas enfrentado a Castlevania.

La primera que, efectivamente, el ambiente que se respira es bastante terrorífico. No sé si achacarlo a los gráficos , muy tétricos, o a la personalidad manifiestamente horrible de los enemigos, pero el caso es que Castlevania produce un poco de miedo.

La segunda que, supongo que por lo del pavor, a mí me ha sido absolutamente imposible avanzar nada. La tercera se refiere a la lentitud que en algunos momentos rodea al juego. Y la cuarta, ah!, la cuarta, es una invitación a probar la continuación de este programa, porque dicen que con la edad se madura y el tiempo es buen amigo...

Giancarlo Vialli



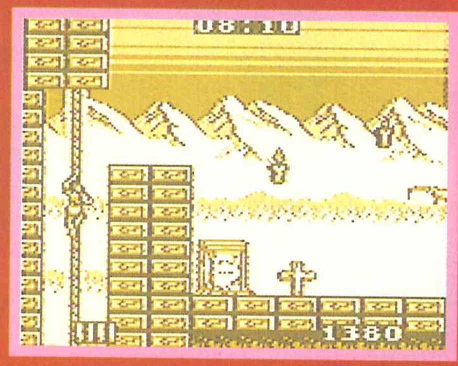


La historia que os vamos a contar transcurre en uno de los lugares más tenebrosos de este mundo, Castlevania. Brrr!!! ¡Aún no nos hemos recuperado del tembleque que nos entra tan sólo de oir pronunciar su nombre.

Allá mora el personaje que quizá más miedo ha despertado en nuestras conciencias, el único príncipe de las Tinieblas, aquel que todos conocéis como... El Conde Drácula. ¡Ah!, ¿que creíais que el histórico empalador había muerto. Pués no chicos, no. En las mentes pervesas de algunos niños, en las de algunas gentes, en las de los programadores de Game Boy, el Conde aún vive. Para bien o para mal.

La sed de sangre le ha obligado a regresar. A traer con él un lúgubre manto







HOBBY CONSOLAS

¡Íncale el diente!

Nuestro colega Simon, de la prestigiosa serie de aventuras vampíricas y terroríficas de Castlevania, se ha rendido ante la portátil nintendera y se ha introducido en ella acompañado de un divertido y terrorífico cartucho.

Todas las emociones de anteriores episodios, tres, han sido fielmente reproducidas, y nuestro héroe, látigo en mano, os hará pasar buenos ratos a través de tétricos parajes y descladoras criaturas hambrientas de higadillos de Simon.

Un gran clásico, con muy buenos y atmosféricos gráficos, melodías con saborcillo ritmoso y aventurero y una dificultad notable pero competitiva. Un bocado apetecible para usuarios de las buenas consolas y los juegos con garra.

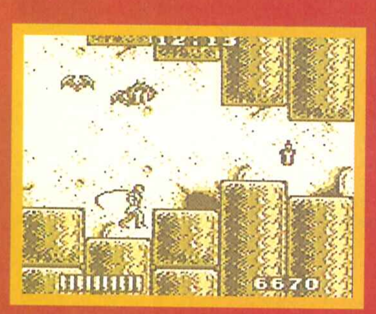
El consolero enmascarado

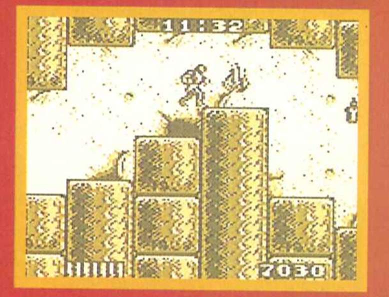
de oscuridad y a disponer toda una cohorte de sospechosos personajes a lo largo y ancho de los parajes que forman Castlevania.

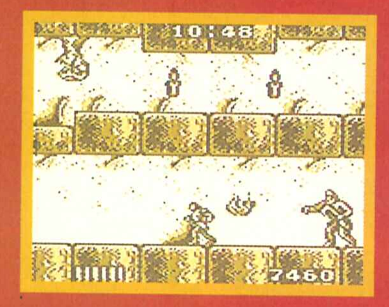
Pero no ha vuelto sólo. Junto al conde, y como suele suceder en todas sus películas, debe haber alguien que intente atajar cualquier posible bestialidad sangrienta. Ese alguien eres tú. Bien, ¿verdad?. Y esos parajes a los que nos referíamos y que por cierto se bifurcan en cuatro temibles fases, son las cientos de pantallas que debes recorrer hasta enfrentarte con el maldito.

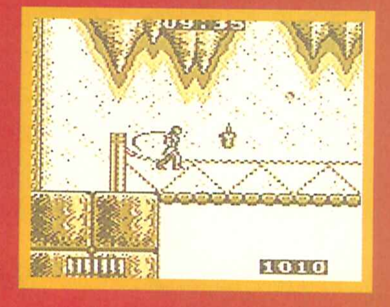
La aventura está más que servida. Mazmorras, cámaras mortuorias, criptas, vampiros y un pequeño diablo -tú-, que armado de algo que llaman látigo místico, tendrá que vérselas a solas con el peligro más peligroso y el terror más terrorífico.

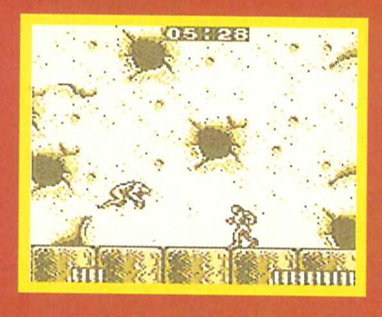
Si te atreves, adelante. Si te sobra miedo, ya puedes salir corriendo.

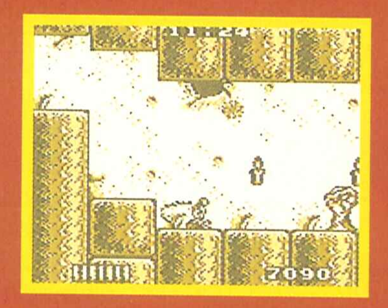


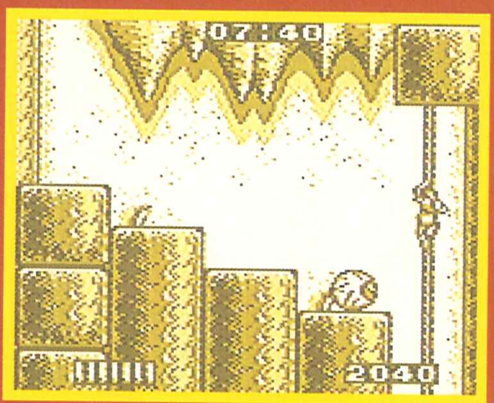












En Castlevania los escenarios son verdaderamente terroríficos. Y la gran cantidad de enemigos que saldrán a tu paso te obligarán a estar en todo momento en estado de alerta. Esto implicará hacer uso de tu látigo, saltar, agacharte, escalar por cuerdas, tirar alguna que otra bomba...

LAS PUNTUACIONES



Acción

KONAMI
Nº jugadores: 1
Dificultad: Monstruosaaaa...

Nº Continuaciones: Infinitas
Nº de fases: 4



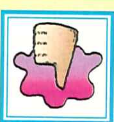








La ambientación que consiguen los gráficos.



Los movimientos de los personajes.
Y la dificultad.

74

LO MÁS NUEVO

GAME GEAR

SLIDER









DIVERSIÓN

Antes de comenzar a comentaros nada sobre este Slider, vamos a lanzaros un importante aviso: aquel que tenga ciertos prejuicios sobre los juegos de concepto simple, facilón y sin demasiadas complicaciones, que no siga leyendo, por favor. Los amantes de este tipo de adicciones le estaremos muy agradecidos. Sirva esta pequeña advertencia para haceros ver que Slider no es precisamente la clase de juego que puede revolucionar el software, pero sí que es de esos con los que te lo sueles pasar pipa desde el primer momento.

Su argumento es simple com la vida misma: pintar ladrillos pasando encima de ellos. Todo ello, por supuestísimo, adornado con numerosos detalles: armas, enemigos, sorpresas por aquí, sustos por allá...

Está claro que el tema os sonará bastante y posiblemente habréis visto varios juegos de este tipo. Pero si, como a nosotros, os enloquece esta clase de cartuchos, no os pararéis a intentar compararlo con nada. Simplemente cogeréis vuestra brocha y trataréis de darle color a los 99 niveles laberínticos



Sencillamente entretenido

Sencillo desde la base hasta la azotea, el cartucho que nos ocupa se ptrsenta en nuestra consola con la sana intención de hacernos pasar un rato chachigamero.

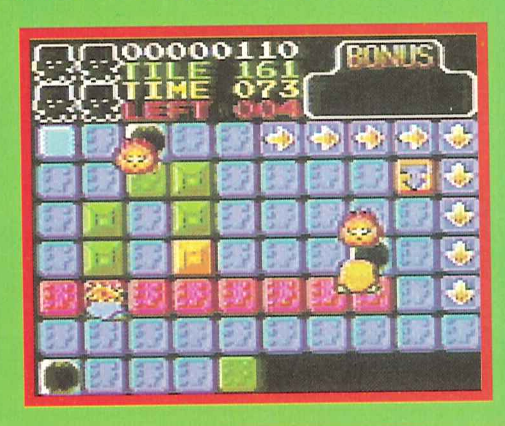
Colorear y colorear va ser vuestra más primitiva misión, a través de unas largas carreras contra los cocos, el tiempo y los colores, en un remanso de gráficos aceptables que nos ayudan a sobrellevar el juego con alegría, y unos sonidos que no desmerecen al "compositor" más endeble. Jugátil por antonomasia, no puede dejar de ser divertido y, precisamente por ello, estimula cada partida con passwords utilizables en mil y una afrentas.

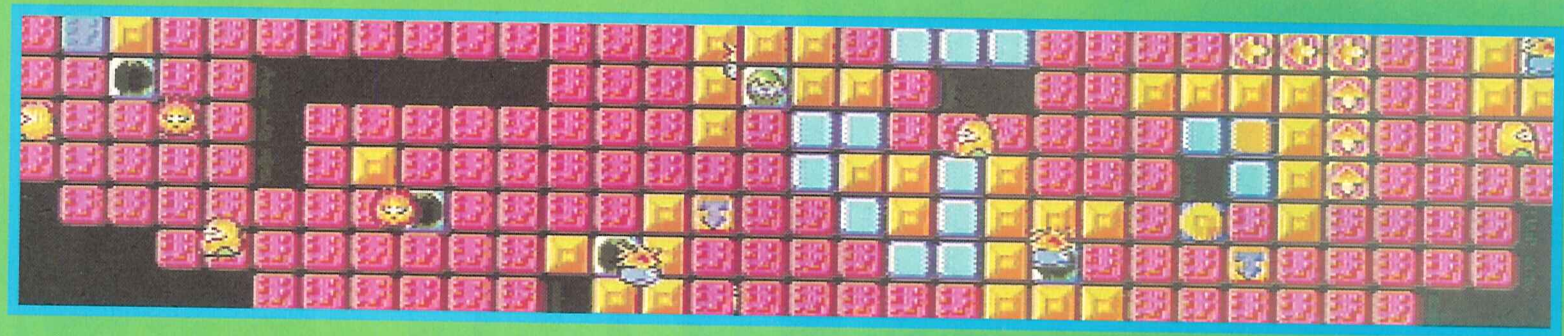
Esquemáticamente sencillo. Purísimamente divertido.

J.L. "Skywalker"









Los dibujos y gráficos en general de este cartucho no son excesivamente brillantes, pero cumplen perfectamente su cometido de resultar simpáticos y divertidos.

HOBBY CONSOLAS

Adicción a cuadros.

Hasta tres tipos de licencias (Infogrames, Loriciel, Victor) dan vida al último cartucho de pinturas que la factoría Skweek ha producido. Ni una de ellas ha tenido el suficiente poder como para cambiarle el nombre. En Game Gear, el juego más famoso del género baldosín se llama Slider. Sus razones tendrán.

Quizá el nombre no les gustaba, quizá al cambiar la trama no encontraron sentido alguno para mantener el original... ¿quién sabe?.

Lo único cierto es que, se llame como se llame, el juego tiene los ingredientes necesarios para calar hondo. Al menos en un determinado tipo de público. Aquel que se ciegue con lo sencillo, jugable, adictivo, difícil y poco original. Que en este caso, lo cortés no quita lo valiente...

Giancarlo Vialli

Cómo salir del laberinto: Objetos y consejos útiles

Si nuestro muñeco peludo quiere pasar todas las fases y dedicarse de lleno al reciclaje de basuras radioactivas, deberá hacer algo más que pintar de rosa todas las baldosas. Así, al pintor de la Game Gear se le abren cuatro formas diferentes del alcanzar nuevos mundos. Ahí van.

La primera consiste en **pintar las baldosas de color rosáceo**. Esta técnica sólo es aplicable a algunas fases, por lo que no os sorprendáis si, al terminar la labor, notáis que el Slider se niega a continuar.

La segunda pasa por **fijarse en la ventana superior derecha** y tener toda la paciencia del mundo -la que dé el tiempo- hasta ver reflejado en tal lugar un iconito verde con letrero EXIT incluido. En cuanto lo tengáis en pantalla salid corriendo hacia él y capturarle antes de que se marche. Puede poneros en el siguiente stage sin haber siquiera visto el anterior.

La tercera requiere **poseer el arma congeladora** y masacrar a seis enemigos a la vez. Si los séis se congelan al mismo tiempo, tenéis garantizada la marcha.

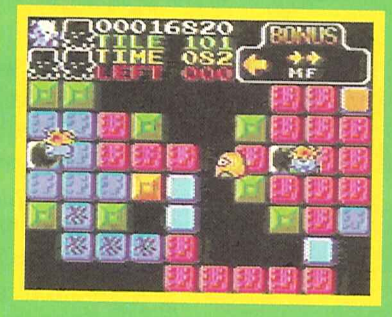
La cuarta posibilidad, además de garantizar la salida, puede proporcionar a nuestro osito varios millones de alegrías. Con sólo **recolectar cuatro caretos de osos de colores** tendréis la puerta abierta al siguiente nivel, y además se premiará a Slider con cinco vidillas. Ahí es nada.

Respecto a los objetos e iconos que andan repartidos por esos mundos no sé hasta qué punto es conveniente daros toda la información. Posiblemente es hasta mejor que vosotros mismos los halléis, probéis y controléis. De momento y para abrir boca, os diremos que por allí hay cosas como armas láser, congeladoras, barreras, hamburguesas, relojes de arena, sliders bebé, osos de peluche, helados, sorpresas...



Abajo podemos ver algunas instantáneas en las que nuestro orondo protagonista se enfrenta a algunos de los numerosos peligros que le aguardan en este divertido cartuchillo.









LAS PUNTUACIONES



Inteligencia

INFOGRAMES / LORICIEL
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: Hasta 10
Nº de fases: 99
Dificultad: Hay muchos expertos en el tema ¿o no?.



60



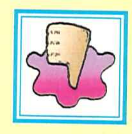
69



79



Lo mejor puede ser lo peor, el tipo de juego, ¿original?.

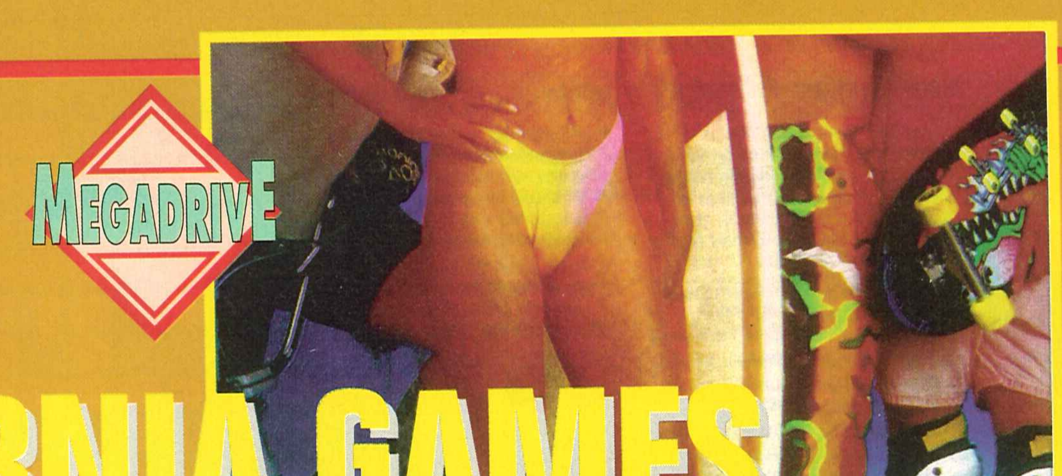


Lo peor puede ser lo mejor, el tipo de juego ¿copia?.

74

LO MÁS NUEVO

MEGADRIVE



CALIFORNIA GAMES

EL GENUINO SABOR AMERICANO

En California da la impresión de que la gente no hace nunca nada. Buenos coches, grandes avenidas y mucho sol parece ser lo único que estos auténticos privilegiados necesitan para vivir. Echad un vistazo si no a la ropa que acostumbran llevar: una camiseta de alegres motivos y un buen short surfero. Y mirad qué es lo que hacen día a día: nadar y tomar el sol. ¿Os imagináis...?. ¡Basta!. Si todavía no habéis muerto de envidia con la descripción, bien porque os da igual, bien porque vivís allí, aún tenéis una oportunidad de sentir toda la marcha del Pacífico.

La solución se llama California Games y aunque no creemos que por arte de magia os vaya a trasladar a ninguna playa, sí que es seguro que os mostrará muchas de las cosas que estos chicos suelen hacer en su abundante tiempo libre: surfear, skatear, patinar, bicicrosear o bolsafutbolear. Queda claro, ¿no?.

Además, por si acaso el juego os parece aburrido, California Games puede convertirse en una competición de 9 jugadores, donde uno se puede partir el alma por divertirse más que sus ocho amiguetes. El alma o una pierna...

HOBBY CONSOLAS — Espíritu juvenil

El mejor cartucho es aquel que te pone a jugar y te obliga a olvidarte de todo. Muchos matamarcianos logran la evasión perfecta, pero ninguno da sensación de que en esos planetas de dios se pueda vivir a gusto.

California Games no es frenético, pero logra convencer de que América sí es un buen lugar donde vivir y de que la playa y el ideal de no hacer nada pueden suplir con creces la carencia del arcade como tal. Porque California Games es un compendio de pruebas originales y bastante bien compensadas, donde lo de menos es ganar y lo de más divertirse.

Este cartucho no se puede resumir en conjunto, pero que quede claro que no le falta marcha ni espíritu de juventud. Más bien le sobra.

El Consolero enmascarado

¡Quítate la ropa, ponte el bañador y sumérgete en este cartucho playero que te invita a practicar los más alocados deportes yankees!

HOBBY CONSOLAS — El mito californiano

Dulces arenas, procedentes de las playas más paradisíacas, y otras tantas composiciones de lugar, hacen que el presente cartucho se convierta en una quasi-olimpiada de escasas, aunque atractivas, pruebas.

Cinco, para más señas, que calificarán a los más aptos, con infinidad de scroles y sonidos que se presentarán aletargadores ante los ojos críticos de todos los seres humanos. Una gran conversión/reconversión desde otros formatos, con una jugabilidad espontánea y electrizante, que ha desencadenado en una realización de muy señaladas particularidades que la hacen única.

Si la leyenda de California Game era amplia, ahora, en la Mega Drive, se convierte en tremebunda. Realmente bueno el cartuchito.

J.L. "Skywalker"



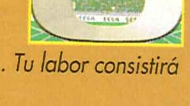








1. HALF-PIPE: EN LA ONDA DEL SKATE



Esa enorme U es la pista de pruebas en la que, durante un minuto, deberás demostrar quién manda sobre la tabla: vertiginosos saltos, dobles mortales que desafían la gravedad... Tu labor consistirá en fascinar al jurado y conseguir las mejores puntuaciones.

2. FOOT-BAG: FANTASÍA CON BOLSA



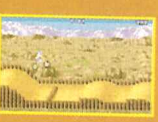
La prueba, sin duda, más original, aunque no por ello la más divertida. La cosa consiste en evitar que una bolsa de plástico caiga al suelo, y para ello podremos golpearla con cualquier parte de nuestro cuerpo, excepto con las manos.

3. SURFING: DÉJATE LLEVAR POR LAS OLAS



El surf es la mejor prueba para demostrar que dominas la dura vida playera. Bastan algo de imaginación y mucha habilidad, la enorme ola y la tabla ya los pone el cartucho. Lo de las cabriolas o el record de permanencia bajo la ola vendrá después.

4. ROLLER SKATING: LA FIEBRE DEL PATÍN



La prueba del roller tiene lugar en el borde mismo de la arena, sobre una superficie especialmente diseñada para ello. La atractiva y minifaldera muchacha a la que controlamos debe superar con gracia y armonía los obstáculos que pueblan el camino. Pelotas de plástico y pieles de plátano son las mayores dificultades a las que se tendrá que enfrentar, al tiempo que efectúa el patinaje más vistoso posible.

5. BMX: TRIAL SIN MOTOR

Una bici de cross, un casco, y un circuito con muchos desniveles son los principales ingredientes de esta prueba. Y vuestro objetivo: correr mucho, pegar saltos como descosidos y evitar caer al suelo. Una prueba realmente dinámica, quizás le mejor del cartucho.

LAS PUNTUACIONES



Arcade

SEGA
Nº jugadores: 1 a 9
Dificultad: Para jugar.

Nº Continuaciones: Según la prueba
Nº de fases: 5 pruebas



80



85

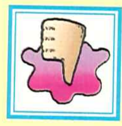


80





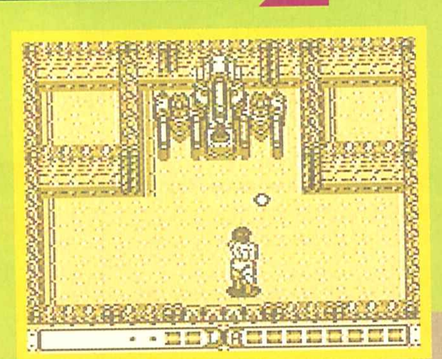
El sol, la playa y la prueba del skate.



El foot-bag y quizá, quizá, los pocos obstáculos que hay en otras pruebas.

82

GAME BOY



No. No es un enemigo de fin de nivel. Es simplemente un engorroso artefacto que pone la nota difícil y violenta en un arcade de inteligentes armas tomar.

FORTIFIED ZONE



Entra usted en zona de guerra

HOBBY CONSOLAS — Un arcade inteligente

Al que esté harto ya de tanta violencia gratuita, scrolles horizontales y tiros y más tiros con muy poco fundamento, le puede venir muy bien dar una pasadita a la nueva creación de Jaleco para Game Boy.

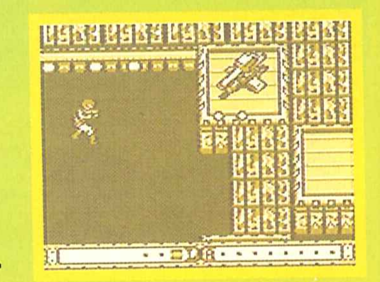
En ella no encontrará el reposo definitivo para el guerrero cansado, sino que hallará la suficiente motivación estratégica y la dificultad medida como para retomarle el gustillo a un género últimamente venido a menos.

Tener que pensar lo que se hace y no verse en la obligación de utilizar en exceso el gatillo, serán dos factores que harán que el jugador de Fortified Zone se sienta un poco menos metralleta y un poco más cerebro. Y eso siempre es de agradecer.

Nikito Nipongo

La última aventura de Jaleco es la prueba más evidente de cómo una buena técnica es capaz de convertir un típico arcade de disparos en una tensa historia de espías con la acción y la atracción como puntos más destacados. Sin estos detalles tan bien elaborados y esos gráficos tan perfectamente diseñados, Fortified Zone hubiera sido un cartucho más, por mucho que argumentalmente prometiera movimiento, marcha y algo de estrategia. Pero no ha sido así.

La historia del programa más invasor de la Game Boy nos traslada a una fortaleza inexpugnable con una misión bien definida: arrasar el complejo. El reto ha sido encomendado a dos agentes de las fuerzas especiales con nombres japoneses y habilidades a prueba de todo, dígase saltar para la chica, y capacidad de armar la gorda para el chico (lo de siempre: maña para la tía, fuerza para el tío -los prototipos tambiém llega hasta aquí-).



La combinación de estos poderes debe extenderse a lo largo de las cuatro estapas que componen el juego, pero además habrá que tener en cuenta factores como las llaves o la elección del camino correcto, que denotan la inclusión de un claro estilo videoaventurero.

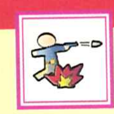
Muy recomendado para "violentos de la estrategia".



La segunda fase del Fortified Zone parece repetir los mismos esquemas que veréis durante el resto del juego. Sin embargo, ni los objetivos son iguales ni el camino que tendréis que recorrer tampoco. Vamos, que cada nivel es casi un mundo diferente.



LAS PUNTUACIONES

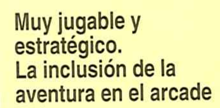


JALECO
Nº jugadores: 1 ó 2
Nº Continuaciones: Infinitas
Nº de fases: 4
Dificultad: Se puede intentar el asalto.





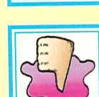




Muy jugable y estratégico. La inclusión de la aventura en el arcade







¿Pocos enemigos?, ¿no hay marcha?. ¡¡¡No!!!







83





Tus tiendas de videojuegos en Barcelona

VENTA POR CORREO
ENVÍOS EN 48 HORAS

NINTENDO

ARTÍCULO	P.V.P. IVA INCLUIDO
AIR FORTRESS	7.900,—
A BOY AND HIS BLOB	6.900,—
ARCH RIVALS	7.500,—
ASTYANAX	7.900,—
BALLOON FIGHT	4.500,—
BLASTER MASTER	6.900,—
BASEBALL	4.500,—
BIG FOOT	6.900,—
BIONIC COMANDO	6.900,—
BAYOU BILLY	6.900,—
BLADES OF STEEL	6.900,—
BLUE SHADOW	6.900,—
BOULDER DASH	6.900,—
BUBLE BOBLE	6.900,—
BURAI FIGHTER	6.900,—
BATTLE TANK	6.900,—
CALIFORNIA GAMES	7.500,—
CORVETTE ZAR 1	7.500,—
CHAMPIONSHIP RALLY	7.500,—
CAPTAIN SKYHAWK	6.900,—
CASTELVANIA	6.900,—
CHIP'N DALE R. RANGERS	7.900,—
DOUBLE DRIBLE	6.900,—
DONKEY KONG CLASICS	6.900,—
DONKEY KONG JUNIOR	4.500,—
DOUBLE DRAGON	6.900,—
DOUBLE DRAGON II	7.900,—
DOCTOR MARIO	6.900,—
DRAGONS LAIR	6.900,—
DIGGER T. ROCK	7.500,—
EXCITE BIKE	4.500,—
FAXANADU	6.900,—
FIGHTING GOLF	6.900,—
GAUNTLET II	7.500,—
GOAL	6.900,—
GOLF	4.500,—
GOONIES II	6.900,—
GRADIUS	6.900,—
GUERRILLA WAR	7.500,—

ARTÍCULO	P.V.P. IVA INCLUIDO
DREAM MASTER	7.900,—
HOGANS HALLEY	4.500,—
ICE HOCKEY	4.500,—
IRON SWORD	7.500,—
ISOLATED WARRIOR	6.900,—
IKARI WARRIORS	6.900,—
IRON TANK	7.500,—
J. CHANS ACT KUNGFU	7.500,—
JACK NICKAAUS GOLF	6.900,—
KUNG FU	4.500,—
KID ICARUS	6.900,—
KABURI Q. FIGHTER	6.900,—
KICLE CUBICLE	6.900,—
KNIGHT RIDER	6.900,—
LITTLE MEMO	6.900,—
LIFE FORCE	6.900,—
LOW G. MAN	6.900,—
MARIO BROS 1	4.500,—
MARIO BROS 2	7.900,—
MARIO BROS 3	8.200,—
METAL GEAR	6.900,—
MATCH RIDER	4.500,—
MEGAMAN 1	6.900,—
MEGAMAN 2	7.900,—
MEGAMAN 3	7.900,—
METROID	6.900,—
MABEL MADNES	6.900,—
PAPER BOY	6.900,—
POW	7.500,—
POWER BLADE	7.900,—
PROBOTECTOR	6.900,—
PUZZNIC	6.900,—
PINBALL	4.500,—
PINBOT	6.900,—
PRO WRESTLING	6.900,—
PUNCH OUT	6.900,—
NEWZEALAND STORY	7.900,—
RAD RACER	6.900,—
R.C. PRO AM	6.900,—

ARTÍCULO	P.V.P. IVA INCLUIDO
RAD GRAVITY	7.900,—
RAINWOB ISLAND	7.900,—
ROLLER GAMES	7.500,—
RUSH AND ATTACK	6.900,—
SOCCER	4.500,—
SUPER OFF ROAD	6.900,—
SUPER SPIKE'N BALL	6.900,—
SIMONS QUEST	6.900,—
SOLAR JETMAR	6.900,—
SHADOW WARRIORS	6.900,—
SILENT SERVICE	6.900,—
SNAKE RATTLE N'ROLL	6.900,—
STEAL ATF	6.900,—
STARWARS	8.900,—
THE BATTLE OF OLYMPUS	6.900,—
THE LEGEND OF ZELDA	7.500,—
THE LEGEND OF ZELDA II	7.900,—
TETRIS	6.900,—
TOP GUN	6.900,—
TOP GUN SECOND MISSION	7.900,—
TOTAL RECALL	6.900,—
TO THE EARTH	6.500,—
TIME LORD	7.500,—
TORTUGAS	7.900,—
TORTUGAS II	7.900,—
TENNIS	4.500,—
TRACK & FIELD II	6.900,—
TURBO RACING	7.500,—
WRESTLEMANIA	7.500,—
WORLD CUP	6.900,—
WEREWOLF	6.900,—
WILLOW	7.500,—
WRECRING CREW	4.500,—
WILD GUDMAN	4.500,—
SKY OR DIE	7.500,—
SHADOW WARRIORS	6.900,—
SKATE OR DIE	6.900,—
SILIUS	6.900,—

MEGADRIVE

ARTÍCULO	P.V.P. IVA INCLUIDO
A.P.T GOLF	6.900,—
ABRAAMS BATTLE TANK	6.900,—
ALIEN STORM	6.900,—
AFTERBURNER II	6.900,—
ARROW FLASH	6.900,—
ALEX KID IN E.C.	5.900,—
AIR DIVER	7.500,—
BATMAN	8.900,—
BUDDKAN	7.900,—
BURNING FORCE	6.900,—
BATTLE ESQUADRON	8.450,—
BLOCK OUT	7.900,—
BONANZA BROTHERS	6.990,—
B. DOUGLAS BOXING	6.900,—
CALIFORNIA GAMES	8.450,—
CRAK DOWN	6.900,—
COMANDO II (MERCS)	7.500,—
CENTURION	8.450,—
CYBERBALL	6.900,—
COLUMNS	5.900,—
DARWIN 4081	7.500,—
DARIUS II	7.500,—
DARK CASTLE	7.900,—
DICK TRACY	6.900,—
DECAPATTACK	6.900,—
DYNAMITE DUKE	6.900,—
E. SWAT	6.900,—
FATAL REWIN	8.450,—
F-22 INTERCEPTOR	7.900,—
FORGOTTEN WORLDS	6.900,—
FANTASIA	7.900,—
FLICKY	6.900,—
FIRE MUNSTANG	7.500,—
GRANADA	7.500,—

ARTÍCULO	P.V.P. IVA INCLUIDO
GAIN GROUND	6.900,—
GHOULTS'N GHOST	8.450,—
GOLDEN AXE	6.900,—
GOLDEN AXE II	6.900,—
GHOSTBUSTERS	6.900,—
HEAVY UNIT	7.900,—
HELL FIRE	6.900,—
HOCKEY	8.450,—
INSECTOR X	7.500,—
INMORTAL	9.900,—
JOHN MADEN FOOTBALL	8.450,—
JAMES POND	8.450,—
JAMES POND II	9.900,—
JEWEL MASTER	6.900,—
JOE MONTANA FUTBOL	6.900,—
KLAX	6.900,—
LAKERS & CELTICS	9.900,—
LAST BATTLE	6.900,—
MIGHT AND MAGIC	8.450,—
MYSTIC DEFENDER	6.900,—
MOONWALKER	7.900,—
MICKEY MOUSE	8.450,—
MIDNIGHT RESISTANCE	7.900,—
MEGA TRACKS	7.500,—
MARVEL LAND	7.500,—
OUT RUN	7.900,—
POPULOUS	8.450,—
PGA GOLF	8.450,—
PHELIOUS	6.900,—
QUACK SHOT	7.900,—
ROAD RHUS	8.450,—
RAMBO III	6.900,—
REVENGE OF SHINOBI	6.900,—
ROLLING THUNDER II	7.900,—

ARTÍCULO	P.V.P. IVA INCLUIDO
RASTAN SAGA II	7.900,—
ROAD BLASTERS	8.450,—
SWORD OF SHODAN	8.450,—
STARFLIGHT	8.900,—
SHADOW OF THE BEAST	7.900,—
SONIC	6.900,—
SPIDERMAN	6.900,—
STREET OF RAGE	6.900,—
SUPER THUNDERBLADE	6.900,—
SPACE HARRIER	6.900,—
SUPER HANG HONG	6.900,—
STRIDER	8.450,—
SHADOW DANCER	6.900,—
SUPER LEAGE BASEBALL	6.900,—
SUPER REAL BASKETBALL	6.900,—
SUPER AIR WOLF	7.900,—
TASK FORCE HARRIER	7.500,—
THUNDERFORCE III	8.450,—
THUNDERFORCE II	6.900,—
TRUXTON	6.900,—
TOE JAM AND EARL	7.900,—
TWIN HAWK	6.900,—
UNDEAD LINE	7.500,—
VAPOR TRAIL	9.900,—
WRESTLE WAR	6.900,—
WORLD CUP ITALIA 90	6.900,—
WORLD CUP SOCCER	6.900,—
WONDERBOY III	6.900,—
WHIP RHUS	6.900,—

GAME GEAR

ARTÍCULO	P.V.P. IVA INCLUIDO
BATTEA UP	5.500,—
BASEBALL	4.900,—
BERLIN WALL	4.900,—
DRAGON CRYSTAL	4.900,—
DONAL DUCK	5.900,—
HITTER	5.900,—
FANTASY ZONE	4.900,—
GORBY	4.900,—
HALLEY WARS	5.198,—
HEAVY WEIG CHAMP	5.900,—

ARTÍCULO	P.V.P. IVA INCLUIDO
JOE MONTANA FOOTBALL	5.500,—
B LOCK	4.900,—
KINETIC CONECTION	4.900,—
MICKEY MOUSE	4.900,—
MAPPY	4.900,—
OUT RUN	5.190,—
PSICHIC WORLD	5.190,—
PUTT & PUTTER	5.190,—
SUPER SHINOBI	5.190,—
RASTAN SAGA	5.500,—

ARTÍCULO	P.V.P. IVA INCLUIDO
SOLITAIRE POCKER	4.900,—
SPACE HARRIER	5.190,—
SLIDER	5.190,—
SONIC	5.500,—
SUPER MONACO GP	5.190,—
NINJA GAIDEN	5.190,—
WORLD CLASIC LEADER	5.190,—
WONDER DOY	4.900,—
PENGO	3.900,—
WOODY POP	5.190,—

GAME BOY

ARTÍCULO	P.V.P. IVA INCLUIDO
ADAM FAMILY	4.900,—
AFREU STAR	4.190,—
ALLEWAY	4.190,—
ALTERED SPACE	4.900,—
AMAZIN TARTAR	4.900,—
AMAZIN PENGUIN	4.190,—
ATOMIK PUNK	4.900,—
ATTACK KILLER TOMATOES	4.900,—
BALLOON KID	4.190,—
BARBIE	4.900,—
BASEBALL	3.900,—
BASES LOADCO	4.190,—
BATMAN	4.900,—
BATTLE BULL	4.190,—
BATTLE SHIP	4.900,—
BATTLE TOADS	4.900,—
BEETTLE JUICE	4.900,—
BILL ELIOT	4.900,—
BLADES OF STEEL	4.900,—
BLASTER MASTER	4.900,—
BO JACKSON BASEBALL	4.900,—
BOOMER'S ADVENTURE	4.190,—
BOXXLE	3.900,—
BRAIN BENDER	4.900,—
BUBLE BOBLE	4.500,—
BUBLE GHOST	4.500,—
BUGS BUNNY 2	4.900,—
BURAI FHIGTER	4.900,—
BURGER TIME DE LUXE	4.190,—
CAESAR PALACE	4.900,—
CASTELLIAN	4.190,—
CASTELVANIA 2	4.900,—
CATRAS	3.900,—
CHAMPION GOLF	4.900,—
CHASE HQ	4.900,—
CHESMASTER	4.900,—
CHOPLIFPTER 2	4.900,—
CRYSTAL QUEST	4.190,—
CYCLE GRAND PRIX	4.900,—
DAYS OF THUNDER	5.500,—
DEAD HEAT SCRAMBLE	4.190,—
DEAD LINE OPUS	3.900,—
DICK TRACY	4.900,—
DOUBLE DRAGON	4.900,—
DOUBLE DRAGON 2	5.500,—
DOUBLE DRIBLE	5.500,—
DOCTOR MARIO	4.190,—
DUCKTALES	4.900,—
ELEVATOR ACTION	4.190,—
EXTRA BASES	4.190,—
F1 RACER	4.900,—

ARTÍCULO	P.V.P. IVA INCLUIDO
F1 RACER CON ADAPTADOR	5.650,—
FACE BALL	4.900,—
FASTEST LAP	4.900,—
FLIGHTING SIMULATOR	4.900,—
FINAL FANTASY 2	4.900,—
FISH DUDE	3.900,—
FIS OR NHORT STAR	4.900,—
FORTIFIED ZONE	4.900,—
ENGLISH TRANSLATOR	6.500,—
GAME OF HARMONY	3.900,—
GARGOYLES	3.900,—
GAUNTLET 2	4.900,—
GO GO TANK	4.190,—
GOLF	3.900,—
GREMLINS 2	4.900,—
HAL WRESTLING	4.900,—
HOME ALONE	5.500,—
HUDSON HAWK	4.900,—
IN YOUR FACE	4.900,—
ISHIDO	4.500,—
JORDAN BIRD	5.900,—
KID ICARUS	4.190,—
KLAX	3.900,—
KUNG FU MASTER	3.900,—
LUNAR CHASE	4.900,—
MARBEL MADDNEES	4.900,—
MARUS MISSION	4.190,—
MEGA MAN	4.900,—
MERZENARY FORCE	4.900,—
METROID 2	4.900,—
MICKEY MOUSE	4.500,—
MICKEY MOUSE 2	4.900,—
MOTOCROSS MANIAC	4.190,—
MR CHIN GOURMET	4.900,—
MYSTERYUM	4.900,—
NAVY SEALS	4.900,—
NBA, ALL STARS	4.900,—
NEMESIS 2	4.900,—
NFL FOOTBALL	4.900,—
NINJA BOYZ	4.190,—
NINJA GAIDEN	4.900,—
NINJA TURTTLES 2	4.900,—
OPERACION C	4.900,—
PAC MAN	4.900,—
PAPER BOY	4.900,—
PINBALL	3.900,—
PIPE DREAMS	4.190,—
PRINCE OF PERSIA	5.900,—
QIX	4.190,—
QUART	4.190,—
R-TYPE	4.900,—

ARTÍCULO	P.V.P. IVA INCLUIDO
RADAR MISSION	4.500,—
RESCUE OF PRINCES	4.500,—
ROBOCOP	4.900,—
ROBOCOP 2	4.900,—
ROGER RABBIT	5.500,—
ROLAND COURSE	4.190,—
SERPENT	4.190,—
SHANGAI	4.190,—
SIDE POCKET	3.900,—
SKATE OR DIE 2	4.900,—
SKATE OR DIE	4.900,—
SNEAKY SNAKE	4.900,—
SNOW BROTHER	4.900,—
SOOSERMANIA	5.500,—
SOLAR STRIKER	4.190,—
SOLOMONS CLUB	4.900,—
SPIDERMAN	4.900,—
SPOT	4.190,—
SUPERMARIO LAND	3.900,—
SUPER R C PRO AM	4.190,—
SWORD OF HOPE	4.900,—
TAIL GATOR	4.900,—
TECMO BOWL	4.900,—
TENNIS	3.900,—
TERMINATOR	5.500,—
THE HUNT OF RECD OCTO	4.900,—
THE PUNISSER	4.900,—
THE SIMPSONS	5.900,—
TOM & JERRY	4.900,—
TORPED RANGE	5.500,—
TRACK MEET	5.500,—
TRAX	4.900,—
TURRICAN	4.900,—
TURTTLES FOOT CLAN	4.900,—
WF WF WRESTLEMANIA	5.900,—
WORD HAI	4.900,—
WORLD BOWLING	4.900,—
WORLD CIRCUIT SERIE	4.900,—
WORLD CUP	4.900,—
F1 SPIRIT	4.900,—
C GHOSTBUSTERS 2	4.900,—
GAVENOIRE	4.900,—
CONTRA	4.900,—
SCOTLAND YARD	4.900,—
ROCKMAN WORLD	4.900,—
POWER MISSION	4.900,—
CYRAYD	3.900,—
DYNABLASTERS	4.900,—
NASCAR FAST TRACKS	4.900,—
TAIL GATOR	4.900,—
TASMANIA STORY	4.190,—

MASTER SYSTEM II

ARTÍCULO	P.V.P. IVA INCLUIDO
GAUNTLET	6.990,—
IMPOSSIBLE MISSION	6.990,—
PAPER BOY	6.990,—
SPEDDBAALL	5.990,—
PACMANIA	6.990,—
W. CLASS LEADERBOAR	6.990,—
RAMPAGE	5.590,—
BOMBER RAID	5.590,—
R.C. GRAND PRIX	5.990,—
INDIANA JONES	6.990,—
FIRE & FORGET II	6.990,—
BACK TO THE FUTURE II	5.990,—
XENON II	5.990,—
LOS PICAPIEDRA	5.990,—
OUT RUN EUROPA	6.990,—
SUPER KICK - OFF	6.490,—
GALAXY FORCE	5.990,—
HEROES OF THE LANCE	6.990,—
POPULOUS	5.990,—
TEDDY BOY	1.990,—
TRANSBOT	1.990,—
SUPER TENNIS	1.990,—
F-16 FIGHTER	3.490,—
SPY VS SPY	3.490,—
MY HERO	2.990,—
GHOST HOUSE	3.490,—
HANG ON	2.990,—
CHOPLIFFER	4.990,—
FANTASY ZONE	1.990,—
BLACK BELT	1.990,—
ACTION FIGHTER	1.990,—
PRO-WRESTLING	4.990,—
WORLD SOCCER	4.990,—
GHOSTBUSTERS	4.990,—
THE NINJA	1.990,—

ARTÍCULO	P.V.P. IVA INCLUIDO
WONDERBOY	4.990,—
SHOOTING GALLERY	4.990,—
ENDURO RACER	1.990,—
KUNG-FU KID	3.490,—
WORLD GRAND PRIX	1.990,—
SECRET COMMAND	1.990,—
WORLD CUP ITALIA 90	4.990,—
AZTEC ADVENTURE	1.990,—
GLOBAL DEFENSE	1.990,—
PARLOUR GAMES	3.490,—
RESCUE MISSION	1.990,—
WORLD GAMES	5.590,—
ALEX KIDO-H. TECH W.	4.990,—
WANTED	4.990,—
SUMMER GAMES	4.990,—
COLUMNS	4.990,—
OUT RUN	5.590,—
ALIEN SYNDROME	5.990,—
WONDERBOY IN M. LANC	5.590,—
SHINOBI	5.590,—
THUNDER BLADE	5.590,—
DOUBLE DRAGON	5.590,—
CALIFORNIA GAMES	5.590,—
RAMBO III	5.590,—
ALTERED BEAST	5.590,—
CASINO GAMES	5.590,—
RASTAN	5.590,—
VIGILANTE	5.590,—
BASKETBALL NIGHTMARE	5.590,—
WONDERBOY III	5.590,—
TENNIS ACE	5.590,—
DEAD ANGLE	5.500,—
SCRAMBLE SPIRITS	5.590,—
PSYCHO FOX	5.590,—
BATTLE OUT RUN	5.590,—
ASSAULT CIY	5.590,—
SLAP SHOT	5.590,—
DOUBLE HAWK	5.590,—

ARTÍCULO	P.V.P. IVA INCLUIDO
RUNNING BATTLE	5.590,—
CHASE H.Q.	5.590,—
OPERATION WOLF	5.590,—
AERIAL ASSAULT	5.590,—
E. SWAT	5.990,—
S. MONACO G.P.	5.590,—
ALEX KID IN S. WORLD	5.590,—
GAIN GROUND	5.990,—
SUBMARINE ATTACK	5.990,—
JUNGLE FIGHTER	5.990,—
CYBER SHINOBI	5.990,—
MOONWALKER	5.990,—
MICKEY MOUSE	5.990,—
ACE OF ACES	5.990,—
GHOULS & GHOSTS	5.990,—
FORGOTTEN WORLDS	5.990,—
DICK TRACY	5.990,—
J. MONTANA FOOTBALL	5.990,—
HEAVYWEIGHT CHAMP	5.990,—
S. REAL BASKETBALL	5.990,—
SPIDERMAN	5.590,—
PSYCHIC WORLD	5.990,—
DYNAMITE DUKE	5.990,—
MASTER CHEES	6.590,—
G-LOC	5.990,—
PATO DONALD	5.590,—
BONANZA BROTHERS	5.990,—
LASER GHOST	5.590,—
ALIEN STORM	5.990,—
SONIC	5.990,—
BUBBLE BOBBLE	5.990,—
GOLFMANIA	6.590,—
AFTER BURNER	5.990,—
R-TYPE	5.990,—
GOLDEN AXE	5.990,—
STRIDER	5.990,—
LINE OF FIRE	6.590,—
MERCS	5.990,—
SHADOW DANCER	5.990,—

PC OFERTAS

ARTÍCULO	P.V.P. IVA INCLUIDO
ASTERIX	995,—
AVENTURA ORIGINAL	995,—
ANGEL NIETO	995,—
ASPAR	995,—
ARMY MOVES	995,—
AVENTURA ESPACIAL	905,—
BEVERLY HILLS COP	995,—
BUFFALO BILL	995,—
BASKET MASTER	995,—
COSARIOS	995,—
COZUMEL	995,—
CHAMONIX CHALLENGE	995,—
ENMANUELLE	995,—
GONZALEZ	995,—
AJEDREZ	995,—
COSMIC SHERIF	995,—

ARTÍCULO	P.V.P. IVA INCLUIDO
QUIJOTE	995,—
SATAN	995,—
LA PULGA	995,—
PASAJEROS DEL VIENTO	995,—
GAME OVER	995,—
CAPITAN TRUENO	995,—
JET DISCK	995,—
LIBRO DE LA SELVA	995,—
LUCKY LUKE	995,—
MYTHOS	995,—
MICHEL	995,—
MUTANT ZONE	995,—
MAY DAY SQUAD	995,—
NARCOPOLICE	995,—
NAVY MOVES	995,—

ARTÍCULO	P.V.P. IVA INCLUIDO
ORMUZ	995,—
PROHIBITION	995,—
POLI DIAZ	995,—
PARIS DAKAR	995,—
PACK 3 (OPERA)	995,—
PERSONAL FINANCIAL	995,—
PINBALL	995,—
RESCATE EN EL GOLFO	995,—
SOL NEGRO	995,—
SUPERMAN	995,—
SKIDOO	995,—
SHIRWOOD	995,—
SOVIET	995,—
TENIS	995,—
TOI ACID GAME	995,—
ULISES	995,—

NINTENDO



14.500

GAME GEAR

19.900





MASTER SYSTEM II

9.900





GAME BOY

14.500

MEGADRIVE

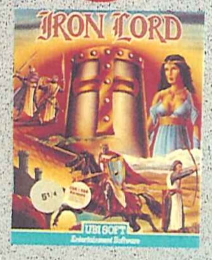
27.900

2.500





2.500



OFERTA DEL MES

PLATINUM BARCELONA
C/ Roger de Flor, 125
Tel. 447 03 61
08013 BARCELONA

PLATINUM HORTA
C/ Vilapiscina, 14
Tel. 407 00 07
08031 BARCELONA

PLATINUM VERDUM-ROQUETAS
C/ Viladrosa, 82
Tel. 353 65 73
08037 BARCELONA

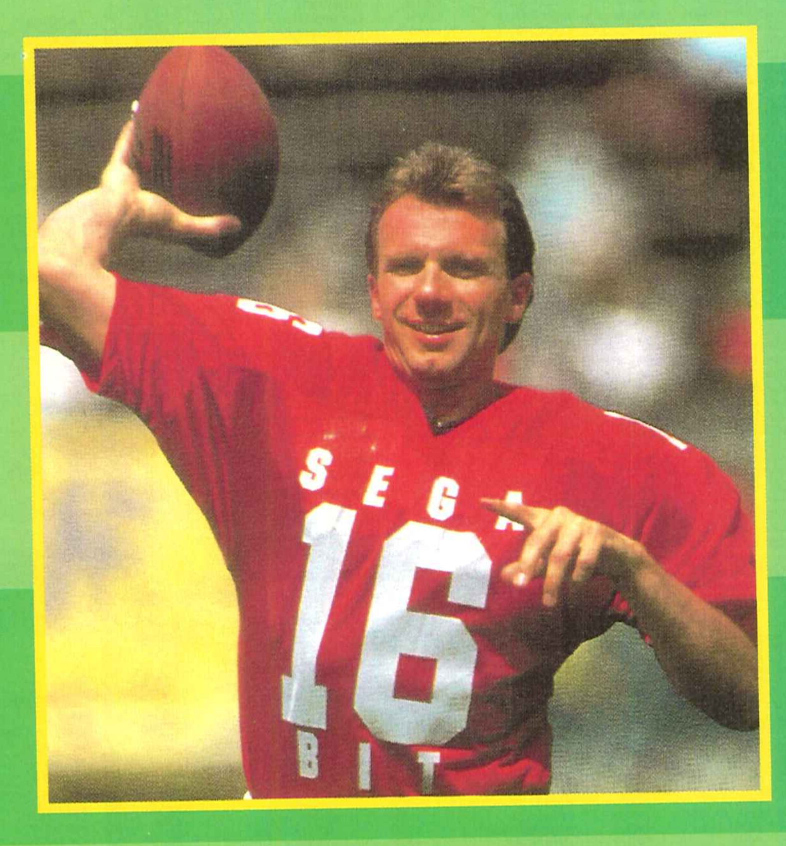
PLATINUM GRACIA
Pº San Juan, 192
Tel. 459 07 48
08025 BARCELONA

LO MÁS NUEVO

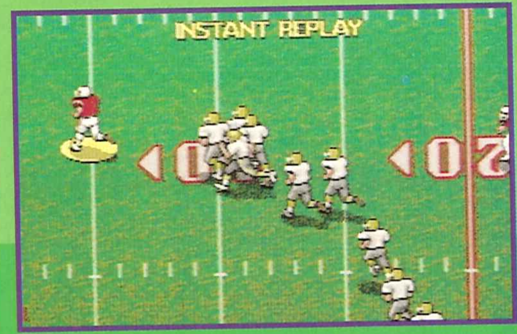


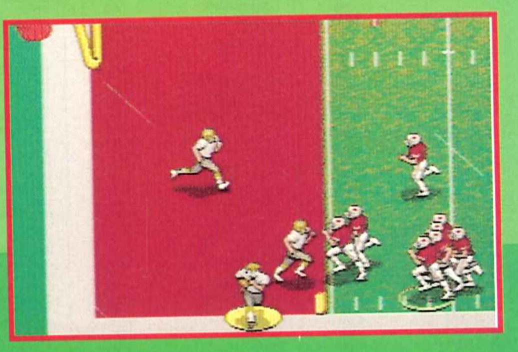
El hêroe Americano

Joe Montana 2 SPORTS TALK FOOTBALL

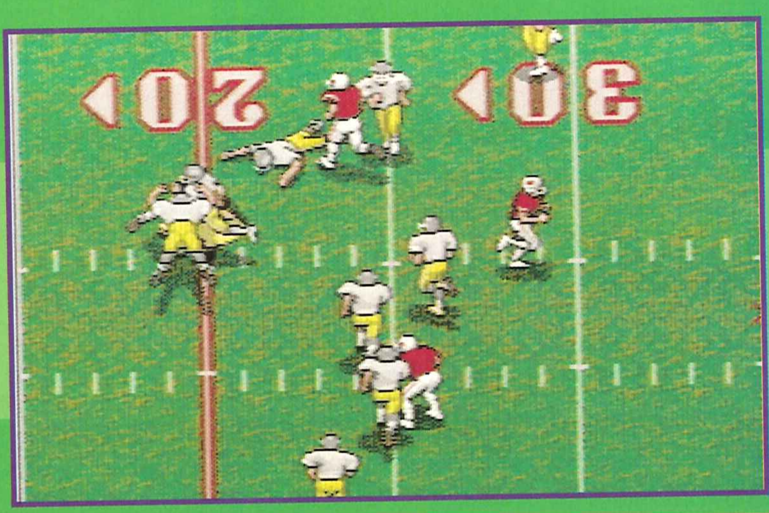












Joe Montana era un chico que se crió en un pequeño pueblo al oeste del Mississipi, y que decidió hacerse jugador de "football" para poder abandonar definitivamente la desagradable tarea de la crianza de gorrinos norteños...».«... Realizado tal sueño, no dudó en explotar sus crecientes facultades físicas para acabar siendo un gran héroe nacional...».«... Tan tradicional como la tarta de manzana, Joe se instaló en San Francisco, entró a formar parte del clan Sega y juró a la muchedumbre fidelidad eterna (a cambio de importantes cantidades de dinero, claro está). Pero no contento con su inmejorable situación, y demostrando una vez más sus inagotables ansias de grandeza, dió el gran salto hacia las consolas, plasmando su rostro en un cartucho que respondía a su propio nombre»

Al poco tiempo decidió que un juego le parecía poco y no tardó en repetir la experiencia. Así, como debe (o al menos debería) ocurrir en todas las continuaciones, presentó un título que incorporaba una serie de innovaciones lógicas con respecto a su predecesor.

Y, así, llegando a los momentos actuales, vemos que la principal innovación de este cartucho es la perspectiva, que ha cambiado la profundidad que exibía la primera parte, por una visión de corte televisivo-frontal mucho más espectacular y que ofrece una mayor sensación de control de los jugadores propios del mismo (perdón por la estupidez).

Lo demás sigue en su sitio. Tácticas defensivas y ofensivas de fáciles manejos, elección de equipos, ligas y todo lo que un aficionado, aunque sea español, espera de un simulador del bello, a la par que viril, deporte del fútbol americano.

HOBBY CONSOLAS

Mejorando lo presente

Ni qué decir tiene que esperábamos este título con los brazos abiertos para ver hasta dónde era capaz de llegar.

Y apareció. Con unas cualidades bien diferenciadas, perspectivas renovadas y varias voces que espectacularizan todas las jugadas, en un alarde de técnica que obliga a agradecer y felicitar. La jugabilidad endiabla y engancha, los gráficos estimulan a las neuronas motoras... pero algo puede llegar a fallar.

Tal vez sean las sombras que sobre él planean, de nuevo, tal vez la, en algunas ocasiones, molesta opción de zoom, tal vez la sensación de continuidad que le falta al juego...

Un cartucho que atrae, sin entusiasmar, y que puede hacértelo pasar bien.

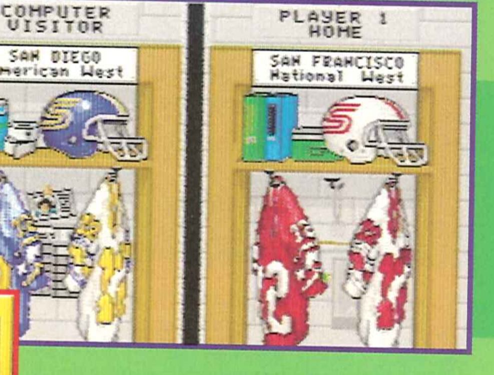
J.L. "Skywalker"







En la pantalla gigante del estadio se nos irá informando puntualmente de todo lo que acontezca en el encuentro. Incluso habrá algunos minutos de publicidad...





Todo el juego está plagado de cantidad de detalles que lo convierten en un título realmente "cuidado". Enumerar todos sería imposible, pero estos dos os pueden servir de muestra. Las tácticas se detallan al máximo y hasta las taquillas de los jugadores presentan un realismo fuera de lo normal. Pero ésto es sólo una muestra...

HOBBY CONSOLAS

Espectáculo total, para quién lo entienda

La vuelta de Joe Montana a los terrenos de juego Mega Drive es quizá la más espectacular de cuantas segundas partes he visto. Al puro y duro rugby que el campeón ofrecía en el primer cartucho, le han añadido virguerías técnicas que incluso a un detractor de este deporte, como me catalogo, han convencido para jugar más de un encuentro.

Las digitalizaciones de voz son perfectas, los efectos de zoom magistrales y, sin duda, cualquier aspecto técnico relacionado con el juego merece un auténtico y rotundo diez.

Lo malo de todo esto es que, por muy maravilloso que sea el juego, yo sigo sin comprender cómo se juega a ésto del futbol americano. Una pena.

Giancarlo Vialli

LAS PUNTUACIONES

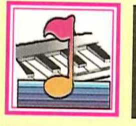


Deportivo

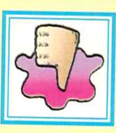
SEGA
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: Si no conoces las normas...
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 0

 79

 **Las increíbles digitalizaciones de voz.**

 90



 **Que este deporte nos sea tan ajeno.**

 75



77

LO MÁS NUEVO

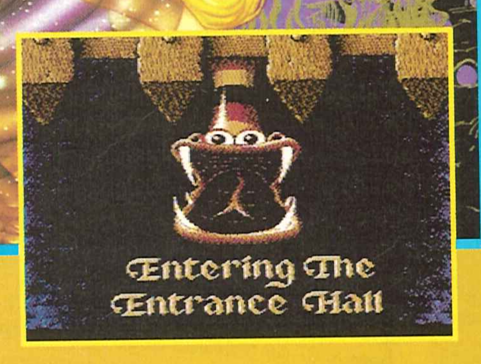
DRAGON'S LAIR

NINTENDO

El Héroe y el Dragón



La tesorería es una de las pantallas importantes del juego. En ella deberemos recuperar todo el oro que a lo largo de las fases nos irá arrebatando el malvado Singe.
A esta estancia tendremos acceso siempre que queramos, y el mecanismo para recuperar las mencionadas riquezas pasa por evitar el contacto del malvado lagarto.



HOBBY CONSOLAS

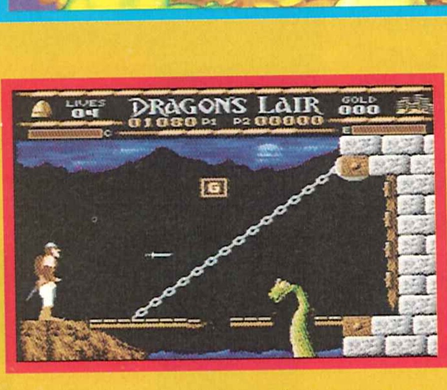
Altamente jugable

Superproducciones de latón piedra y fantasmas regocijados por las desgracias ajenas, poblarán todas y cada una de las diez mil partidas que váis a protagonizar en este bonito cartucho.

Una leyenda, la del Dragón raptor de la princesa Daphne, que logra fomentar entre la masa proletario-consolera las sensaciones de vivir en los límites de velocidad permitida. Ahora unidle a ese alegre batiburrillo de ideas, unos gráficos ancestrales de perfecciones impecables, unos sonidos o melodías bellísimos o una jugabilidad endiabladamente adictiva.

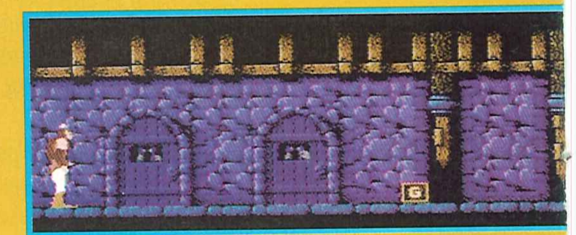
El resultado es tan sencillo como alegre: altercados continuos recomendados para ilustres del látigo. Altamente adictivo. Altamente jugable.

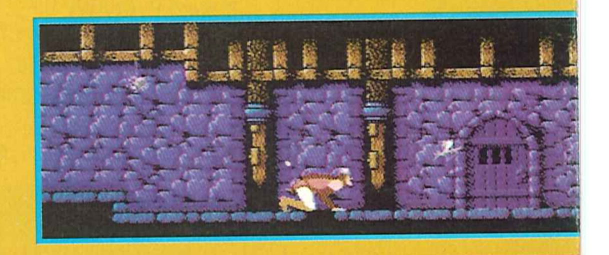
J.L. "Skywalker"

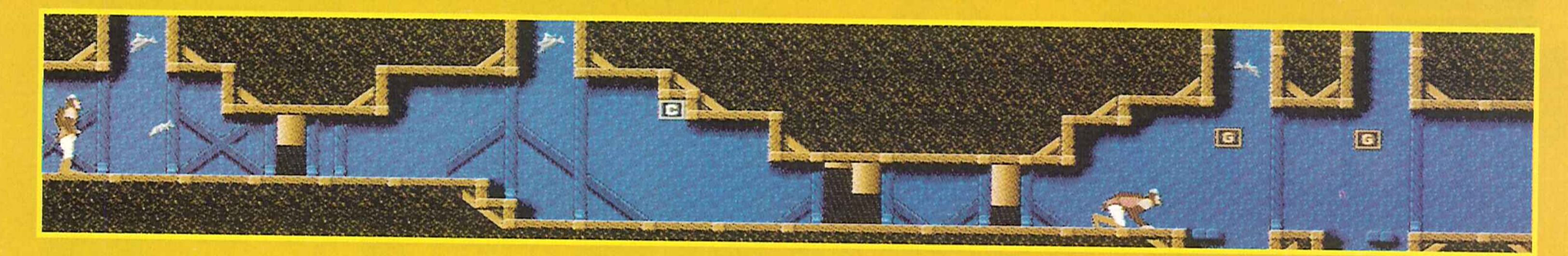


Incluso en la "apacible" pantalla de entrada al castillo los peligros te pondrán a prueba y podrás perder, en las primeras partidas, alguna que otra vida.

HOBBYTRUCO: Haz salir al dragón, retrocede hasta salirte del puente levadizo y comienza a dispararle.
¡Ojo, porque te lanzará bolas de fuego que al más mínimo contacto te quitarán vidas!.









El elevador no te será muy difícil superarlo, aunque las dichosas piedrecitas harán todo lo posible por "derribarte" y no dejarte llegar hasta Daphne.

Radicalmente distinta a la versión Game Boy que os ofrecimos el mes pasado, la historia draconiana de la NES vuelve a narrar el rapto de la princesa Daphne por parte del malvado dragón Singe. Pero, como ocurre en todas las narraciones épicas, el bueno, es decir, Dirk, no se ha tomado a la ligera las advertencias de su oponente y se ha estado entrenando con ganas para tratar de derrotar de la manera más espectacular posible a toda aquella figura que vuele o aletee y se interponga en su camino.

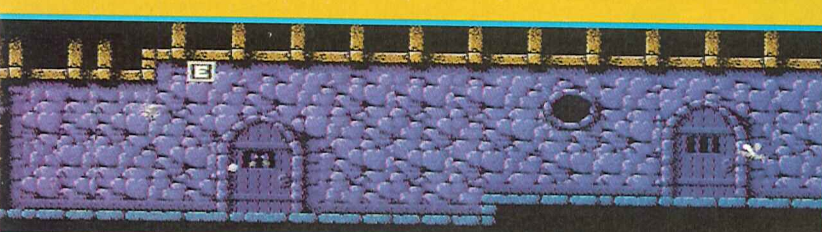
Por otro lado, el malo, aludiendo incapacidad, ha resuelto disponer en su inmensa guarida una buena cantidad de trampas, unas mortales y otras más, que ha dedicado especialmente y de todo corazón a nuestro colega Dirk.

Nuestro héroe lo sabe, pero, ¡claro!, no puede dejar en la estacada a la joven princesa, por lo que, armado hasta los dientes postizos, se ha internado en el castillo del malo dispuesto a recorrerse de arriba a abajo las innumerables estancias plagadas hasta el techo de indómitos enemigos que le esperan por delante, por detrás y por los lados.

En cuanto a los ingredientes principales del juego, ya os lo podéis imaginar: habilidad a raudales, pantallas quasi-imposibles, y cantidad de personajes de manufactura Disneyana que forman una auténtica producción de leyenda.



Las mazmorras son otra de las trampas preparadas por los programadores de Elite, y para salir de ella has de eliminar a tres de los cuatro "mazmorranos" que allí se encuentran. Ten cuidado porque les han prometido la libertad, sólo, si son capaces de eliminarte...





HOBBY CONSOLAS

Difícil, bonito y bien animado

Elite nos brinda la oportunidad de vivir las aventuras del mítico Dirk en esa gran caja de sorpresas llamada NES, ¡y no sabéis de qué forma amigos!.

Los aspectos visuales y sonoros de este juegecito son posiblemente los mejor realizados hasta el momento para la 8 bits Nintendera, al igual que todas las animaciones del personaje, realmente increíbles y alucinantes.

Ver desplazarse al ágil caballero andante por la pantalla es un auténtico festín visual. Pero, ¡atención!, el juego es dificilillo y os puede llegar a desanimar en las primeras partidas.

Si lográis pasar el bache anímico de los primeros momentos, encontraréis en Dragon's Lair un excelente refugio de diversión y entretenimiento.

The Elf

LAS PUNTUACIONES



Arcade

ELITE
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: ¿Quién dijo dificultad?
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 3 países con

89

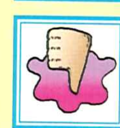
85



80



Los increíbles gráficos y sus tarareables melodías.



Tal vez, y sólo tal vez, su extrema dificultad.

87

LO MÁS NUEVO





XYBOTS



Gestos como los del tipo de la derecha serán los más comunes en nuestro periplo por los túneles de la escondida base del Dr Zenutrio.



El hombre y las bestias

No es cuestión de fama. Pero cuando uno nace con estrella es imposible resistirse a la tentación de implorar porqué todo aquello por lo que has luchado se viene abajo en un tris tras. Por eso, suponemos, el héroe no dudó en preguntarse si la caída de la humanidad a manos de una raza de robots mutantes no era razón suficiente como para acobardar a uno de los hombretones más famosos de las recreativas callejeras. Lo tenía muy claro, pero algo le freneba en sus aspiraciones de santificación mundana. Algo tan importante como las amplísimas extensiones de pasillos recorribles en pos del enfrentamiento con el ordenador central.

En cada una de las fases que le esperaban allá abajo tenía la posibilidad de recoger cosas. Llaves, monedas o aparatos que fortalecieran sus habilidades hasta límites topescos. Unas le permitirían abrir numerosas estancias secretas -que podría encontrar mediante la pulsación de "option 2" que hacía aparecer un alegre mapa que le indicaría todas y cada una de las posibles localizaciones de ese nivel, así como todos sus teletransportadores y salidas-. Otras, como las monedas, le ayudarían a conseguir alguna que otra arma con la que destruir con mayor facilidad a toda una cohorte de reprogramados individuos.

Así y con todo se aventuró, extrañamente...

HOBBY CONSOLAS — Otra máquina, sin más

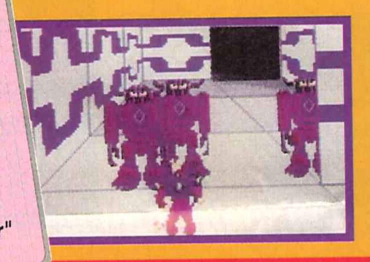
Escaso es la palabra que definiría este cartuchillo en toda su extensión. Escaso, en principio, no ya por sus adolecientes gráficos o escuetos sonidos, sino por toda la monotonía, monocromía y estatismo que preside todo su desarrollo.

Nos cuesta creer que la Lynx sea incapaz de recoger en su seno adictivos juegos multifaseados de estímulos portentosos. Este Xybots en un principio lo es, pero en un principio demasiado iniciático. Después sólo nos restan dos opciones: o seguir jugando aunque no queramos, o cambiar el cartucho con otro amigo de igual afición o máquina consolera.

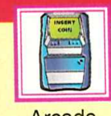
J.L. "Skywalker"



Buena pose chulesca para celebrar el paso al siguiente nivel.



LAS PUNTUACIONES



Arcade

ATARI
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: Se deja ver...

Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: ¿¿??

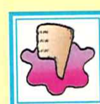


65



Su fácil manejo por lo elemental de su desarrollo.


68


A medio-corto plazo se hace muy, muy, monótono.



65


66

¡Por solo 225 Ptas.!

TODOS LOS MESES EN TU QUIOSCO

Número 47

225 ptas

MICRO Manía

Sólo para adictos

Preview

HOOK

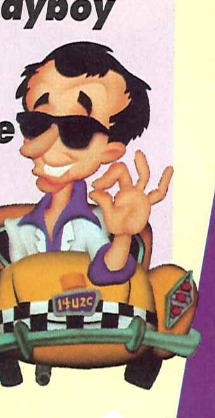
Entrevista con el programador

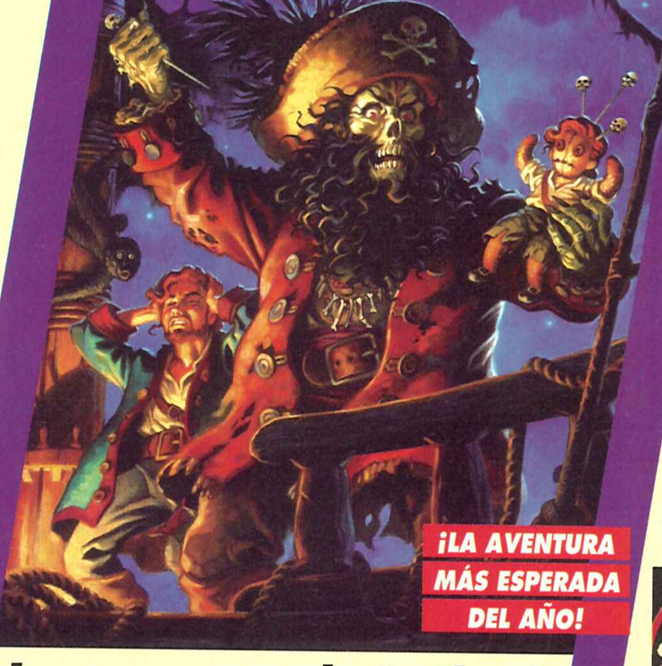
Así serán

EXCLUSIVA

LARRY I

Un Playboy con mala suerte





¡LA AVENTURA MÁS ESPERADA DEL AÑO!

La venganza de LeChuck

MONKEY ISLAND 2

TITUS THE FOX

El zorro del desierto



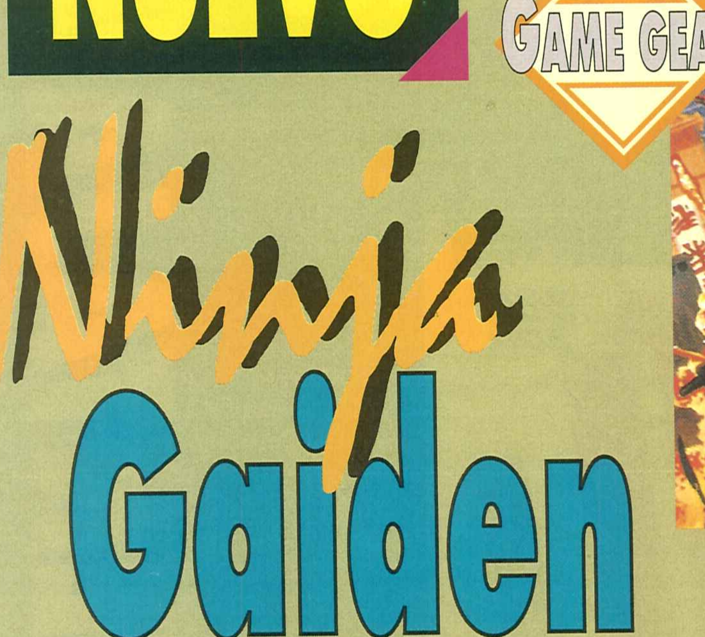
Solución y mapas

...y además

SIM EARTH • F117A • CASTLES • POPULOUS 2 • THE GAMES WINTER CHALLENGE

La Revista para los adictos a los Videojuegos

¡JUEGA CON VENTAJA!



Ninja Gaiden

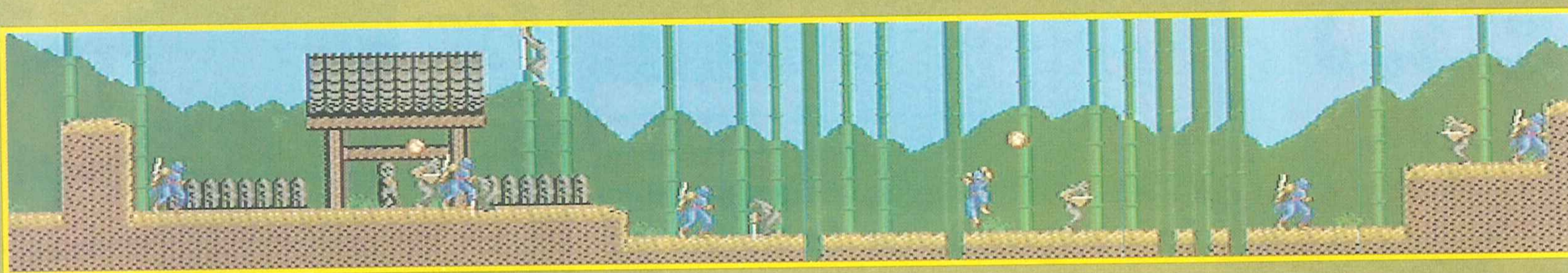


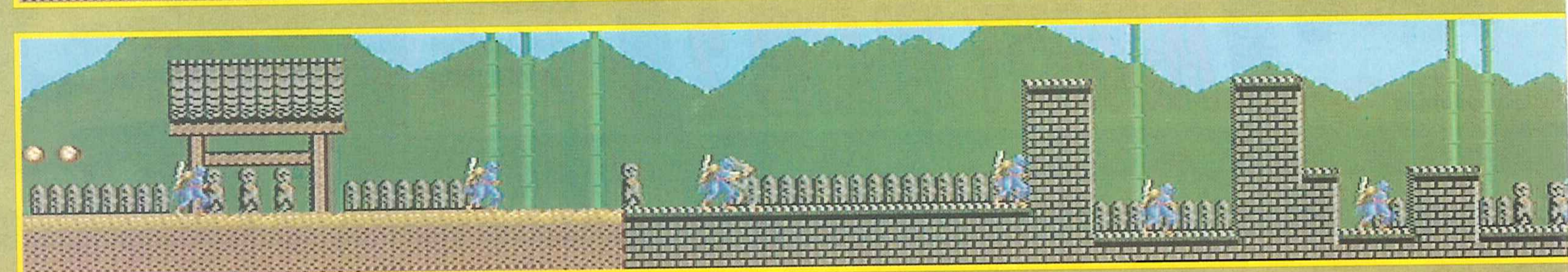


A primera vista, Ninja Gaiden es un juego más de karatekas. Ni su argumento, que repite historias bastante conocidas de espadas sagradas y otras afrentas al honor, ni su desarrollo, que nos invita gentilmente a repartir patas y puñetazos a diestro y siniestro, parecen dispuestos a descubrirnos un nuevo y menos trillado mundo ninja. En segunda instancia, es decir, con un poco más de investigación, Ninja Gaiden no cambia mucho. De hecho incluso se acerca aún más a las típicas historias que siempre dan pié a estos arcades.

¿Qué es lo que diferencia, pués, a este Gaiden de orgías ninjas que anda circulando por ahí?. Sencillo, su jugabilidad.

APOTEÓSIS





Lo de siempre, pero mejor hecho

No merece la pena que insista en el desarrollo mediocre sobre el que se desenvuelve la nueva aventura del Ninja Gaiden. Ni en la escasa originalidad de su argumento, ni en la falta de imaginación de sus creadores. Estos son detalles que, a estas alturas, a muchos nos dejan igual.

Hablaré pues de las emociones que se pueden experimentar jugando a ser guerrero en Game Gear. Será lo mejor. Al fin y a la postre, si un cartucho puede darme jugabilidad, colores, scroll, sensación de avanzar algo en la vida, rapidez, acción y buenos ninjas, ¿porqué preocuparme de la historia y sus avatares?. Sería la postura más lógica y comprensible, sobre todo porque no puedo sacar mucho más en claro.

Nikito Nipongo



Ninja Gaiden apuesta por la jugabilidad y la acción sin tregua. Y sale ganando.

Bueno pero breve

El mítico Shadow Warriors/Ninja Gaiden nos sorprende con su aparición estelar en la televisiva Game Gear. Toda la emoción e intensidad de anteriores versiones han sido fielmente escenificadas, con unos gráficos y scroles de excelente factura, y unas musiquillas orientales totalmente atmosféricas.

Respecto a las adicciones varias, el cartuchito está bien servido y te obligarán a continuar una y otra vez en busca del destino ninja. Hasta aquí todo bien, pero, ¿cuántos niveles tiene?, ¡cuatro!. Sí, amigos consoleros, tan sólo hay cuatro niveles y, por si fuera poco, bastante cortitos.

Bueno, algún fallo tenía que tener, y es que este Ninja Gaiden es interesante, pero, desgraciadamente, muy, muy escaso.

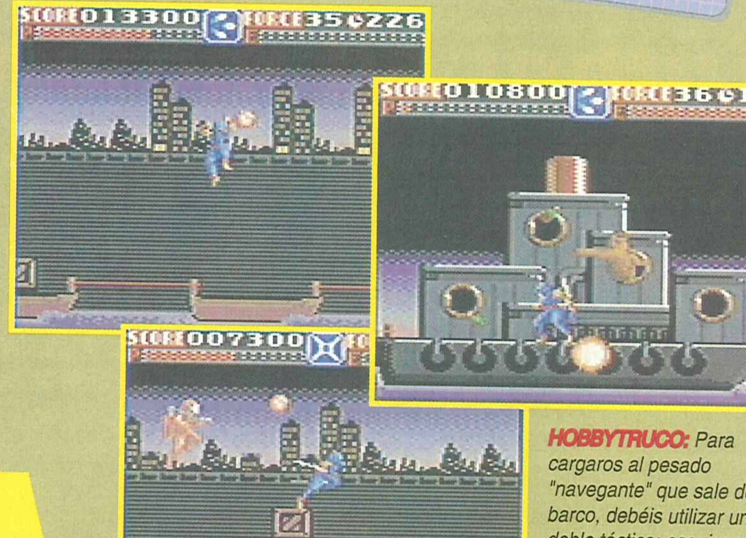
The Elf

Jamás manejaréis a un valiente soldado de una forma tan rápida, enérgica y sencilla como tenéis oportunidad de hacerlo en este cartucho. Y si no os vale con éso, probad a fijaros en los gráficos y en las melodías que lo acompañan.

Os daréis cuenta rápidamente de que en realidad este Gaiden, aunque siga reafirmando el carácter Ninja tradicional, no hace sino salirse de la norma casi adictiva y siempre repetitiva que otros apoyan sin miramientos.

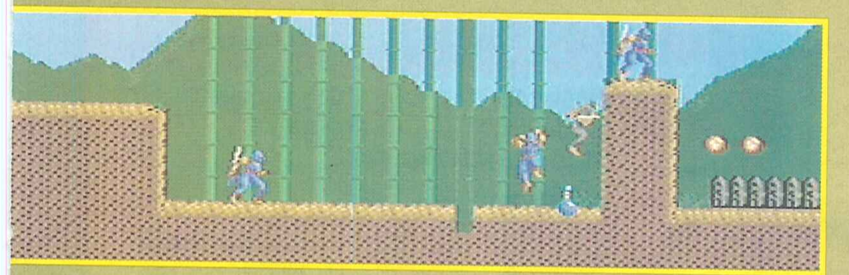
Lo demás, en serio, os lo podemos ahorrar. Bastan cinco capítulos con muchos enemigos, fáciles de matar, y un pesadísimo e ingente hombre final a quién no habrá quien le meta mano.

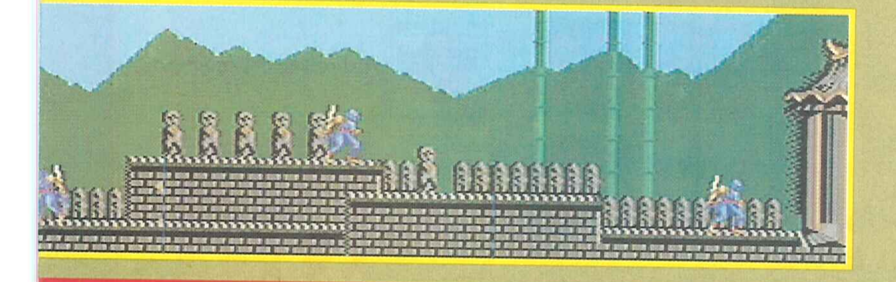
Si sois listos, apostaréis por la jugabilidad antes que por cualquier otra historia rara. Y seguro que saldréis ganando.



HOBBYTRUCO: Para cargaros al pesado "navegante" que sale del barco, debéis utilizar una doble táctica: esquivar sus bolas de fuego y pegarle puñetazos cada vez que asome el coco. ¡Como a casi todos los bestiajos fin de fase!

NINJA





LAS PUNTUACIONES


Acción

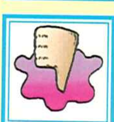
TECMO / SEGA
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 3
Nº de fases: 5
Dificultad: Ojo a los enemigos finales. Son lo más duro.

 80

 79

 81

 La jugabilidad cuando se convierte en acción.

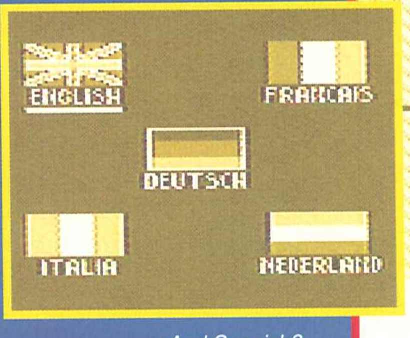
 La falta incomprensible de Paswords. La ridícula cantidad de continuaciones



82

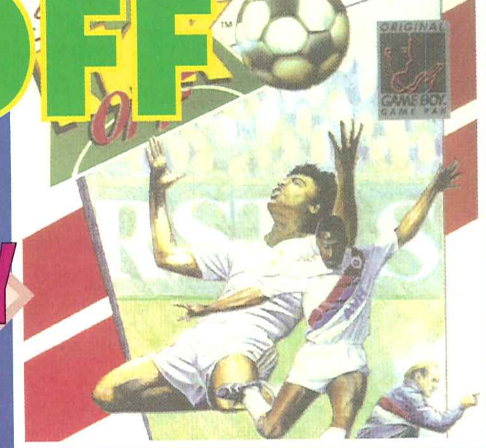
LO MÁS NUEVO

Super KICK OFF



¿And Spanish?





Fútbol en miniatura

Sinceramente, no tenemos palabras para explicaros lo que este programa os puede ofrecer. Y no lo decimos por la buena o mala impresión que nos haya causado, sino por la cantidad de veces que hemos tenido que hablar de él en sus diferentes versiones. Su desarrollo, para no ser menos, sigue fiel a las pautas marcadas por aquella primera versión que se realizara, hace un siglo, para los ordenadores jugables: elección de campos, niveles de dificultad, duración del partido, prórrogas e incluso selección del idioma. Todo ello, por supuesto, sin olvidar que podemos hacer la alineación del equipo, y decidir la táctica a seguir por los jugadores.

Super Kick Off ha llegado a la Game Boy. Es todo lo que podemos decir.

HOBBY CONSOLAS

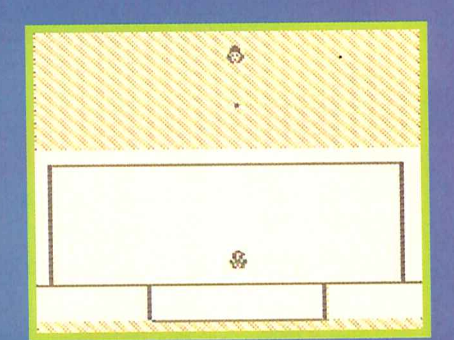
Adiós al mito

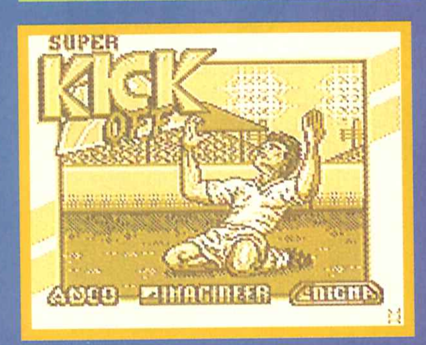
De nuevo a vueltas con el fútbol más versionado de la historia. Igualmente repleto de opciones y con mil pixeles por banda, nuestra Game Boy se verá recompensada por un gran abanico de posibilidades que han desembocado en una realización ciertamente pobre y borrosa con respecto a la altísima media de la que venían haciendo gala las versiones anteriores.

Tratar de meter un juegazo como Kick Off en la Game Boy era, realmente, todo un reto.

La intención ha quedado en eso, en intención. En un juego de fútbol, no en Kick Off.

El Consolero Enmascarado



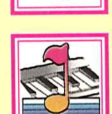


LAS PUNTUACIONES

IMAGINEER
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 0
Dificultad: La justa y algo más.

Deportivo


60


63


65


El nombre y las opciones propias del original.


Excesivamente confuso



¿En qué número de la revista está ese juego que buscas para tu consola?



JUEGO	CONSOLA	Nº
Aerialt Assault	Megadrive	4
After Burner II	Megadrive	1
Altered Beast	Sega	6
All Star Challenge	Game Boy	5
American Football	Megadrive	1
APB	Lynx	1
Arrow Flash	Megadrive	1
Asterix	Sega	4
Asterix	Sega	6
Awesome Golf	Lynx	5
Bart vs. The Space M.	NES	2
Batman	Game Boy	1
Battle Squadron	Megadrive	2
Blades of Steel	NES	3
Blaster Master	NES	4
Block Out	Lynx	2
Block Out	Megadrive	1
Blue Lightning	Lynx	3
Blue Shadow	NES	1
Bonanza Bros	Sega	4
Bonanza Bros	Megadrive	4
Bubble Bobble	NES	1
Burai Fighter Deluxe	Game Boy	5
Buster Douglas Boxing	Megadrive	2
California Games	Lynx	4
Captain Skyhawk	NES	6
Checkered Flag	Lynx	1
Chip´s Challenge	Lynx	6
Choplifter 2	Game Boy	3
Danan	Sega	5
Days of Thunder	NES	3
Decap Attack	Megadrive	5
Desafío Total	NES	5
Dick Tracy	Megadrive	4
Dinamite Duke	Megadrive	1
Donkey Kong	NES	1
Double Dragon	Game Boy	6
Double Dragon II	NES	3
Dr. Mario	Game Boy	2
Dragon Crystal	Game Gear	2
Dragon´s Lair	Game Boy	6
Electrocop	Lynx	1
Enduro Racer	Sega	4
Escape from camp d.	Game Boy	2
Factory Panic	Game Gear	4
Fantasía	Megadrive	2
Fantasía	Megadrive	3
Fire & Forget 2	Sega	3
Forgotten Worlds	Megadrive	4
Forgotten Worlds	Sega	1
G-Loc	Sega	1
Gain Ground	Megadrive	1
Galaxy Force	Sega	2
Gargoyle´s Quest	Game Boy	5
Gates of Zendocon	Lynx	2
Gauntlet	NES	3
Gauntlet	Sega	1
Ghostbusters II	NES	2
Ghostbusters II	Game Boy	1
Ghouls´n Ghosts	Sega	3
Ghouls´n Ghosts	Megadrive	5
Ghost n´Goblins	NES	1
Goal	NES	1

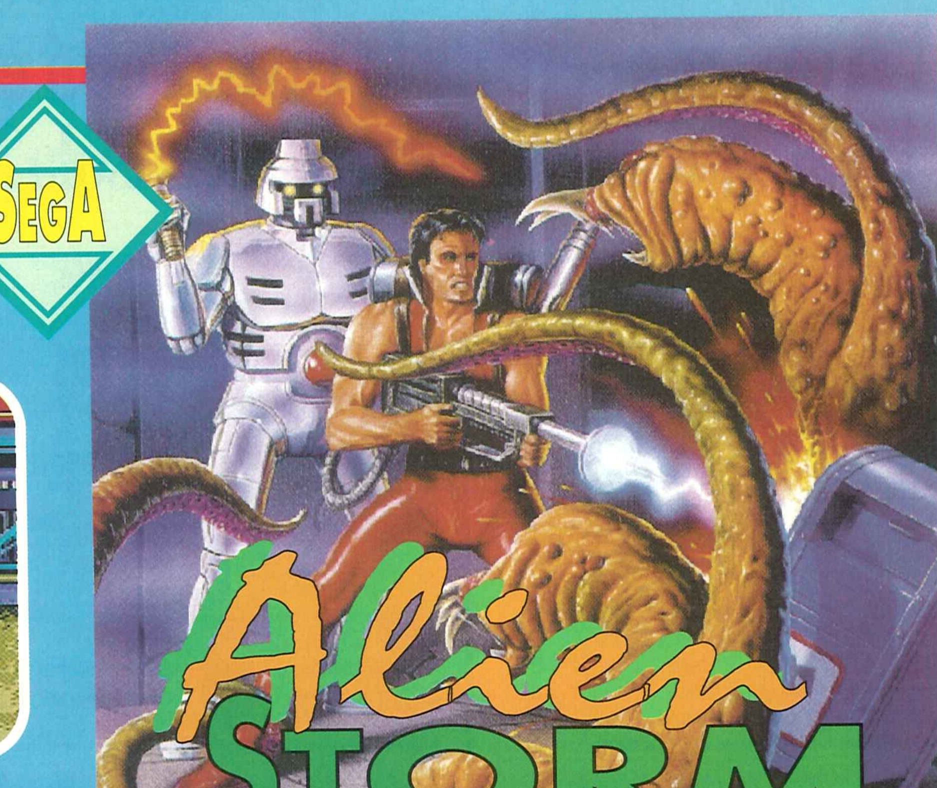
JUEGO	CONSOLA	Nº
Golden Axe	Sega	2
Golden Axe	Megadrive	5
Golden Axe	Megadrive	6
Golf	Game Boy	1
Gradius	NES	1
Gremlins 2	Game Boy	2
Halley Wars	Game Gear	6
Hard Drivin	Lynx	3
Hockey	Megadrive	2
Hockey	Megadrive	6
Indiana Jones	Sega	2
Ironsword	NES	5
Jack Nicklaus	NES	2
Joe Montana Football	Sega	1
Joe Montana Football	Game Gear	5
Kick Off	NES	6
Kick Off	NES	5
Kid Chameleon	Megadrive	6
Klax	Lynx	5
La Caza del Oct. Rojo	Game Boy	6
La Fiebre del Asfalto	Megadrive	3
Life Force	NES	4
Los Simpson	NES	1
Los Simpson	Game Boy	1
Mercs	Megadrive	5
Mercs	Sega	5
Mickey M.Castle of I.	Game Gear	5
Mision Imposible	NES	6
Moonwalker	Megadrive	5
Motocross Maniacs	Game Boy	1
N.E.S. Double Dribble	NES	1
Ninja Gaiden	Lynx	1
Out Run	Game Gear	3
Out Run	Megadrive	4
Out Run Europa	Sega	4
Pacland	Lynx	1
Pacmania	Sega	1
Paperboy	Game Boy	3
Paperboy	Sega	1
Paperboy	Lynx	5
Pato Aventuras	Game Boy	1
Populous	Sega	3
Power Blade	NES	6
Psychic World	Game Gear	2
Put & Putter	Game Gear	5
Quackshot	Megadrive	3
Quackshot	Megadrive	5
R-Type	Sega	1
Rampage	Lynx	3
Rastan	Sega	1
Revenge of the Gator	Game Boy	4
Road Blasters	Lynx	1
Robocop	Game Boy	4
Robocop 2	NES	6
Robocop 2	NES	5
Robocop 2	Game Boy	5
Ruedas de Fuego	Game Gear	1
Rygar	Lynx	1
Scrapyard dog	Lynx	6
Shadow Dancer	Megadrive	3
Shadow Dancer	Sega	4
Shadow of the Beast	Sega	4
Shadow of the Beast	Megadrive	5

JUEGO	CONSOLA	Nº
Shadow of the Beast	Sega	5
Shadow Warriors	NES	1
Shangai	Sega	1
Shinobi	Game Gear	1
Slime World	Lynx	3
Snake Rattle & Rol	NES	6
Solar Striker	Game Boy	3
Solomon´s Club	Game Boy	5
Sonic	Game Gear	6
Sonic	Megadrive	1
Sonic y la penúlti. C.	Sega	2
Space Harrier	Game Gear	3
Speedball	Sega	1
Spider Man	Sega	1
Star Wars	NES	4
Streets of Rage	Megadrive	2
Strider	Sega	2
Strider	Megadrive	6
Stun Runner	Lynx	4
Submarine Attack	Sega	2
Summer Games	Sega	6
Super Kick Off	Sega	2
Super Kick Off	Game Boy	5
Super Mario 2	NES	5
Super Mario Bros. 3	NES	2
Super Mario Land	Game Boy	3
Super Monaco GP	Megadrive	3
Super Off Road	NES	5
Super Spike Volleyball	NES	1
Super Thunder Blade	Megadrive	6
Tennis	Game Boy	1
Tennis Ace	Sega	1
Terminator 2	NES	2
Terminator 2	Game Boy	2
The Hunt for Red Oct.	Game Boy	5
The Lucky Dime Caper	Sega	6
The Newzealand Story	NES	6
Thunder Force III	Megadrive	2
Toe Jam & Earl	Megadrive	3
Toe Jam & Earl	Megadrive	4
Top Gun	Nes	2
Tortugas Ninja	NES	1
Tortugas Ninja	Game Boy	1
Tournament Cyberball	Lynx	5
Truxton	Megadrive	1
Turbo Racing	NES	4
Turbo Sub	Lynx	3
Turrican	Megadrive	4
Vigilante	Sega	5
Viking Child	Lynx	4
War birds	Lynx	2
Wonder Boy	Game Gear	1
Woody Pop	Game Gear	4
World Class Leaderb.	Sega	3
Wrestle War	Megadrive	3
Wrestlemania	NES	4
WWF Superstars	Game Boy	3
WWF Superstars	Game Boy	4
WWF Wrestling C.	NES	3
Zany Golf	Megadrive	3
Zoom	Megadrive	1

Para conseguir los números que necesitas, llama al teléfono: (91) 654 84 19 ó al (91) 654 72 18 de 9 a 14,30h. y de 16 a 18,30 h., o bien envía el cupón de números atrasados que aparece en la solapa de la revista.

LO MÁS NUEVO

SEGA





Gordon, uno de nuestros aguerridos héroes, gusta de emplear este potente lanzallamas para freir sin piedad a los marcianos. Su amigo Slammer también utiliza sus "sutiles" métodos de defensa personal....

HOBBY CONSOLAS

Alien Storbo

Todos conocemos las posibilidades de nuestra Master, y lo que puede y no puede hacer, pero lo que está claro es que no nos tragamos este Alien Storm. Después de observar la calidad de los últimos lanzamientos Sega, este juego nos sabe a compromiso: había que lanzar esta versión saliese como saliese, y lamentablemente ha salido bastante mal.

Gráficos de enemigos y personajes microscópicos, sonido flautero, patatero, altisonante y farfullero cien por cien, jugabilidad mas bien dudosa y una adicción poco recomendable para los tiempos que corren.

Si eres un vicioso de la máquina y te gusta barrer del mapa a los individuos poco amistoso, evita este Alien Storbo en la medida de lo posible.

The Elf

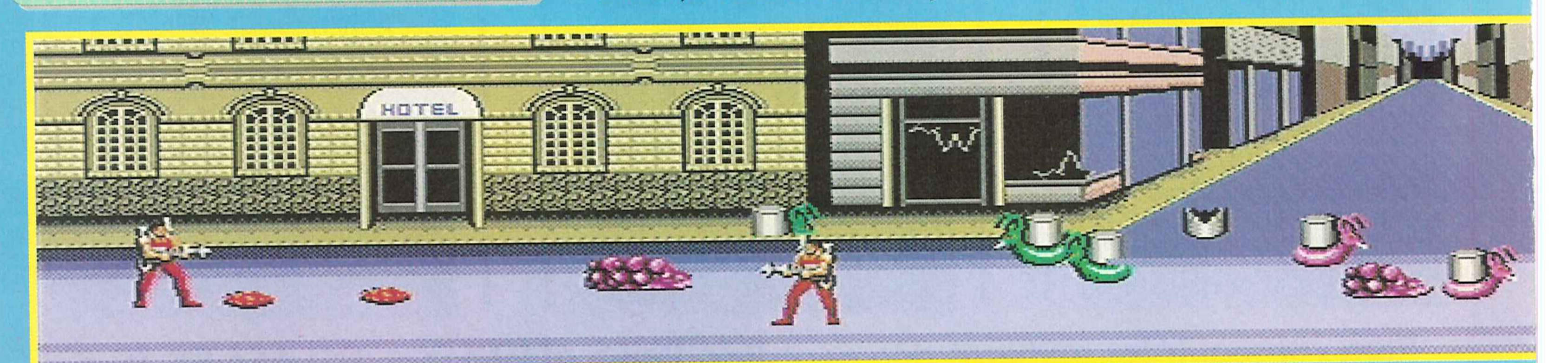
La invasión más salvaje

Unas repugnantes fuerzas alienígenas arrasadoras, están invadiendo la ciudad. Y la artimaña que utilizan para tal propósito consiste en introducirse en los cuerpos humanos para posteriormente mutarse y conseguir así pasar desapercibidos, ¡aaarggh, qué asco!.

Las fuerzas del orden se han puesto a trabajar rápidamente y tras varios meses de reuniones han tomado la siguiente decisión: "Hay que eliminar a los extraterrestres". Con este inteligentísimo lema se ha organizado una campaña para buscar a dos pardill..., digo, dos super héroes que consigan exterminar a esta jauría de alienígenas con ganas de matar el tiempo, y otras cosas que nos callamos.

Al final, dos individuos de Santurce, han conseguido pasar todas las pruebas y han sido convenientemente equipados con lanzallamas bioalimentados y con látigos ñascatrónicos de corto y medio alcance.

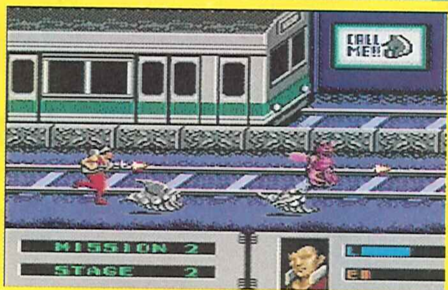
Lo difícil ya está hecho, ahora sólo queda exterminar, exterminar y también exterminar a los bichos en cuestión, lo cuales se han repartido por cuatro zonas de la ciudad: las calles, los túneles del metro, un gran almacén y el interior de la nave invasora. Mutantes de todo tipo saldrán a su paso incesantemente, por lo que más les vale a nuestros héroes que no quiten el dedo del gatillo ni un nanosegundo, de lo contario, el futuro de su trasero y del planeta entero estará en peligro.

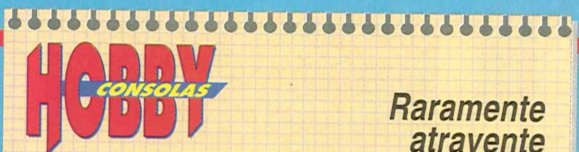


Las tiendas y el marathon

A lo largo de la ciudad encontrarás una serie de tiendecillas donde, laser en mano y al estilo Operation Wolf, tendrás que abatir a todo alien que aparezca.
El marathon a través de las vías del metro constituye otra de las peligrosas fases de este cartucho. Desplazándote a una velocidad endiablada tendrás que destruir, ¡cómo no!, a todos los aliens de la zona, a la vez que esquivas sus disparos.







Raramente atrayente

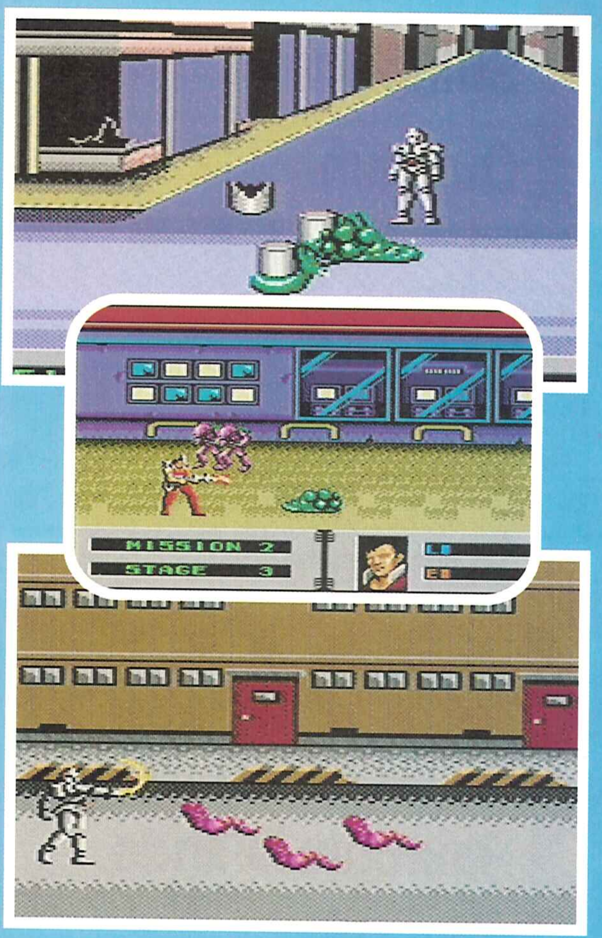
Invasiones extraterrestres al ritmo de respiraciones mutantes despide por cada uno de sus poros este arcade que recibe, tras su paso dieciseisbítero, la mediana de la familia Sega.

Respiración asistida de una grafiquería resultona, sonidos melódicos y efectistas que no inducen a engaño y una jugabilidad raramente atrayente que puede engancharte/desengancharte de la manera más vil que pudieras pensar.

Una casa iniciada por el tejado que puede acabar bien construida si le echas un poco de imaginación y pones algo de tu parte.

Disfrutablemente exprimible. No te lo pasarás mal del todo.

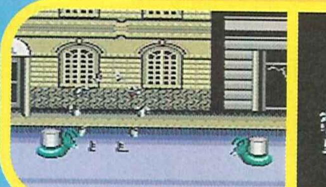
J.L. "Skywalker"

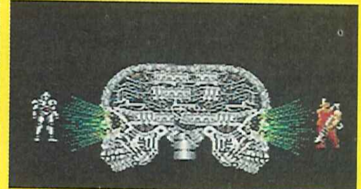


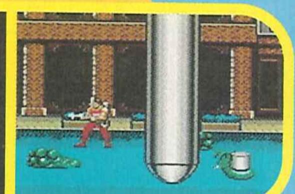
Nuestros desesperado androide contempla atónito a las maltrechas criaturas alienígenas.

Más vale látigo en mano que ciento volando, o por lo menos eso cree Slammer, el vengador terráqueo.

Héroes sin retorno







Slammer: de origen Noruego. Aceptó ponerse el traje de robotoide a cambio de que secuestraran a su esposa. De pequeño trabajaba en un circo domando ladrillos, de ahí su habilidad con el látigo. Su Armageddon (arma especial) es, autodestruirse y volverse a crear.
Gordon: antes de emprender esta misión, trabajaba como gestor fiscal en una tienda de frutos secos. Sus hobbies son el coleccionismo, (posee una amplia colección de granos de arroz), y viajar en metro en horas punta. En el juego utiliza un poderoso lanzallamas y su Armageddon es una gran espada que barre la pantalla de lado a lado. liquida a todos los enemigos.



LAS PUNTUACIONES


Arcade

SEGA
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 3
Nº de fases: 4
Dificultad: Proporcional a las ganas de jugar.


59

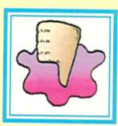

55






65

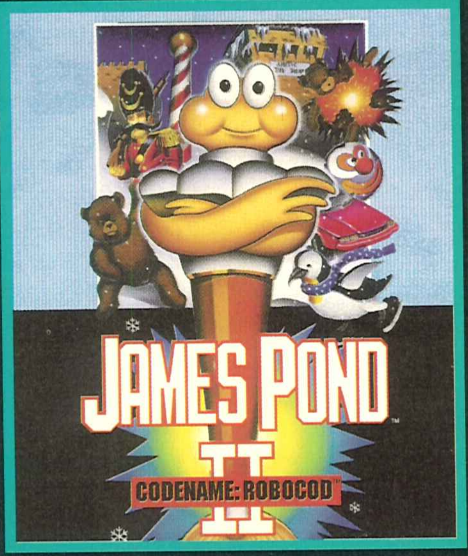
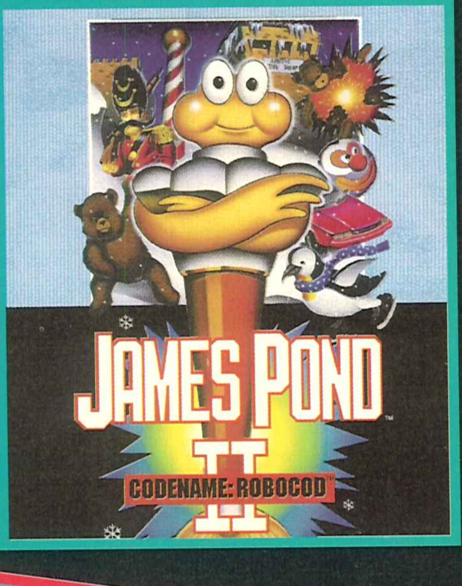

La máquina recreativa que le dió vida.


El pequeño tamaño de los personajes y el sonido.


62

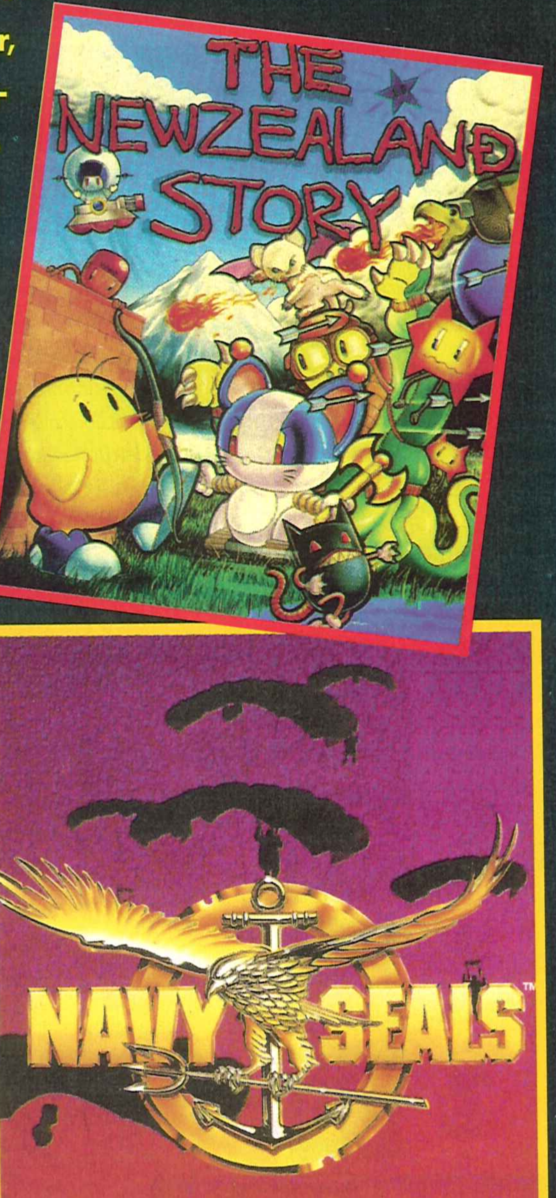
LISTAS

Horror, pavor y desastre. ¡El Sonic de Megadrive ha bajado un puesto!. Lo que parecía increíble, inamovible, inviable, ha sucedido. Todo un juegazo de nombre James Pond 2 ha superado a l colega más marchoso. Pero no pasa nada, aquí nunca pasa nada. El erizo azul repite posición estelar en Master System y Game Gear, donde, nos imaginamos aún permanecerá un buen rato. Y hablando de movimientos, lentos ,muy lentos los de Lynx, vamos, tan lentos que no han andado nada. No como en Nintendo donde los incorporados huelen a victoria sana. No olvidemos que la mano de Ocean es toda una garantía.

GAME GEAR

1	✕	Sonic
2	✕	Castle of Illusion
3	→	Donald
4	↓	Shinobi
5	✕	Out Run



NINTENDO

1	✕	Super Mario III
2	✕	Star Wars
3	✕	Robocop 2
4	→	New Zealand Story
5	→	Rainbow Islands
6	↓	Kick Off
7	↓	Super Off Road
8	→	Dragon's Lair
9	↓	Bart vs Space ...
10	↓	Mission: Impossible

DE EXITOS

MEGA DRIVE

1	→	James Pond 2
2	↓	Sonic
3	→	Kid Chameleon
4	↓	Castle of Illusion
5	→	Hellfire
6	↓	Shadow of the Beast
7	↑	Thunder Force III
8	↓	Quackshot
9	↓	Golden Axe 2
10	↓	Fantasía

LYNX

1	×	Scrapyard Dog
2	×	Checkered Flag
3	×	War Birds
4	×	Viking Child
5	×	Stun Runner

SEGA

1	×	Sonic
2	×	Shadow of the Beast
3	↑	Asterix
4	↑	Castle of Illusion
5	↓	Super Kick Off
6	×	Bonanza Bros
7	×	Donald
8	×	Mercs
9	×	Pacmania
10	×	Ghouls'n Ghosts

GAME BOY

1	×	Double Dragon II
2	→	Navy Seals
3	↓	NBA
4	↓	Solomon's Club
5	→	Fortified Zone

× Repite posición → Nueva entrada ↑ Sube posiciónes ↓ Desciende posiciones

La Leyenda de NEC
TURBO GRAFX

Siguiendo con la sección que iniciamos el pasado número, llegamos hoy hasta una consola que, tras una brillante trayectoria por todo el mundo, se ha presentado recientemente en nuestro país.
Nos estamos refiriendo a la Turbo Grafx, una máquina que abre nuevas e interesantes posibilidades a los usuarios españoles.



La consola Turbo Grafx está ya empezando a dejar de ser una desconocida para los usuarios españoles. Tras unos años de éxito internacional, esta potente máquina, disponible en nuestro país desde las pasadas navidades, está dispuesta a abrirse hueco en los corazones de los consoleros de nuestro país. Cualidades y ganas no le faltan: un increíble catálogo con más de doscientos juegos, la posibilidad de un futuro CD Rom y unas características técnicas potentes son la carta de presentación de esta legendaria consola que, como tantas otras, quiere entrar a formar parte de tus sueños.

Todo empezó con...

El inicio de la compañía de ordenadores NEC en el fascinante y difícil arte del video juego, se remonta al año 87. En estos momentos, el imperio del sol naciente estaba invadido por dos consolas, la Famicom, o Nintendo 8 bits y la Master System. La NES copaba el 90 por ciento del protagonismo, aunque muchas de estas máquinas habitaban el interior de oscuros y olvidados armarios.

Ante este panorama, nadie se atrevía a crear nuevos modelos pensando en el fracaso y desventaja frente a otras máquinas. O al menos eso creían todos.

Y saltó la sorpresa, NEC lanzó ante el asombro de propios y extraños la PC Engine, una consola de pequeña apariencia, color blanco y tremendas posibilidades gráfico sonoras.

Esta potente máquina está dispuesta a abrirse un importante hueco en el agitado mundo de las consolas. Desde luego, calidad y ganas no le faltan para conseguirlo.

La creación de este aparato corrió a cargo de la propia compañía y dos prestigiosos grupos de programación, Hudson Soft, conocidos por sus juegos en Nintendo, y NEC Avenue. Estas dos compañías se encargaron de crear los primeros cartuchos que acompañaron el lanzamiento de la PC Engine en Japón. Las navidades de 1987 fueron más blancas que nunca (por el color de la máquina) y nuestra querida y potente consola se empezó a vender de una forma masiva, (como suele ser costumbre en ese honorable país).

Pero, amigos, es muy posible que en estos momentos os estéis preguntando: ¿de qué consola están hablando estos tíos?, ¿qué tiene que ver la PC Engine con la Turbo Grafx?.

Pues bien, para empezar os diremos que ambas son exactamente la misma y que la diferencia en el nombre tan sólo se debe a caprichos lingüísticos de cada país.

Para Estados Unidos y toda Europa, a excepción de Francia, NEC adoptó el nombrede Turbo Grafx. Pero tranquilos que ya llegaremos a ello. Volvamos a hilo de la historia.

Como decíamos, la PC Engine empezó a gozar de un gran éxito en el mercado japonés. Y la "culpa" de este éxito, a parte de sus características, por supuesto, la tuvo el legendario juego R Type.

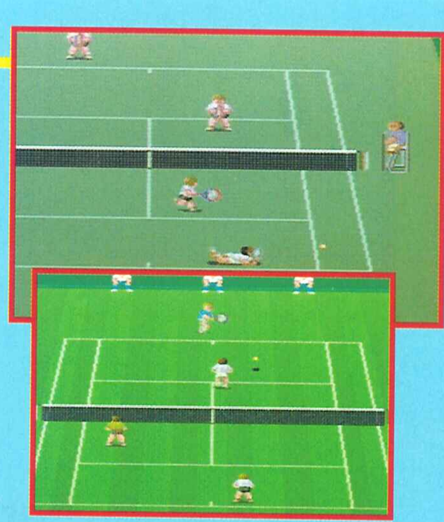
La máquina recreativa de Irem fué convertida a la perfección por Hudson Soft para la discípula de NEC, y mantuvo to-

Juegos para dar y tomar

*La historia lúdica de la Turbo Grafx, comienza en las navidades del 87 con el legendario y genial **R Type**. A partir de ese momento, centenares de cartuchos han ido poblando el mundo jugable de la consola. Prepárate para viajar a la velocidad de la luz por los títulos más interesantes de esta superconsola, pasados, presentes y futuros.*

Coches, motos y aviones.

*El mundo de la velocidad es uno de los más llamativos y notables de la Turbo Grafx. A continuación mencionamos los títulos más representativos del género, **Victory Run**, simulación arcade del París Dakar, **Moto Roader** 1 y 2, el clásico **Out Run**, **Power Drift**, **F1 Circus**, **After Burner 2**, **Final Lap Twin** para dos jugadores simultáneos, **Knight Rider**, **Chase HQ** y **Crazy Car Racing** entre otros.*



Shoot`em ups:

*Otro género clásico y perfecto en la Turbo es el de naves, aviones y demás que nos propone decenas de títulos a cual más trepidante y divertido, el clásico por excelencia, además del sagrado **R Type**, es el **Blazing Lasers**, también conocido como **Gunhed**, que junto a su segunda y tercera parte, **Super Star Soldier** y **Final Soldier** han sabido crear una trilogía perfecta. Otros clásicos del*



dos los gráficos, músicas y espectacularidad del original. Los nipones compraban consolas como locos para jugar a este increíble matamarcianos. Mejor no se podía empezar.

Otros juegos legendarios que acompañaron a la PC en sus primeros momentos fueron el Victory Run, un espectacular juego del rallie Paris Dakar, el China Warrior Drunken Master, de artes marciales , Neuromancer, videoaventura y el mítico Wonder Boy. ¡Vaya juegazos!.

Características de lujo

El cerebro procesante de la PC Turbo es un LSI custom chip 6820, hermano gemelo del popular 6502 y con una velocidad de 7 Mhz.

Aunque este circuito integrado es de 8 bits, el procesador gráfico de la máquina es un chip especial de video 16 bits que proporciona a la consola unos aspectos visuales realmente espectaculares.

Por supuesto, la video Ram de 64 K con arquitectura externa e interna de 16 bits también ayuda al procesador en el apartado gráfico. Muchos de los componentes de la Turbo son profesionales y algunos se emplean incluso en máquinas recreativas.

La resolución de la consola es de 320 por 224 pixels y puede llegar en ocasiones hasta 512 por 224. La paleta gráfica asciende a 512 colores, ¡casi nada!, de los cuales puede mostrar, con la consola al tope de sus posibilidades hasta... ¡482 colores en pantalla!, si bien la mayoría de los juegos incorporan normalmente 32 ó 64, cifra espectacular y más que suficiente y que dota a los juegos de unas características gráficas realmente buenas.

El número de sprites en pantalla es de 64 y permite el manejo y movimiento de gigantescos gráficos con una suavidad total.

Como dato final, os diremos que el sonido es estéreo y através de seis canales independientes, ¡una pasada!.

Las excelentes características técnicas de la Turbo Grafx permiten que sus juegos alcancen unos niveles de calidad realmente altos, especialmente en lo que a lo que al aspecto de los gráficos se refiere.

Transcurridos unos meses, el prodigio consolero de NEC se hacía más y más importante en Japón, y en la primavera del 88 ya se habían vendido más de dos millones de máquinas.

Los precios en el imperio nipón eran de 20.000 pesetas para la consola y entre 4000 y 5000 para los cartuchos/tarjetas. Conseguirla en Inglaterra en aquellos momentos suponía un desembolso de 40.000 pts y 6.000 respectivamente.

La llegada del CD Rom

Un año más tarde la prestigiosa compañía lanzó el CD Rom para la Turbo Grafx. De nuevo el universo del video juego estaba de enhorabuena: el utópico sistema por Compact Disc se ponía en práctica y con unos resultados alucinantes.

Nuestra querida consola volvía a ser el blanco de todas las miradas. El primer CD Rom había nacido, y el espectacular Street Fighter y un juego de rol japonés, Hitsuku Mano, eran los primeros en surcar este brillante, en todos los aspectos, formato.

En la actualidad, los juegos más sobresalientes en CD son el R-Type Complete CD, Prince of Persia, Sherlock Holmes, It came from the desert y el Shadow of the Beast.



*género son el **P-47, Galaga 88** y **90, Twin Heli, Ordyne, Dragon Spirit**, el popular **Mr Heli, Rabid Lepus Special, Hellfire, Side Arms Special, Paranoia, Saint Dragon,***

***Atomic Robo Kid, Gradius-Némesis, Space Harrier, Raiden, la saga Darius y el excelente Spriggan.** ¡Cuidado que no he dicho todos!.*

Deporte en la Turbo Grafx:
*El espectáculo deportivo también está asegurado con títulos realmente buenos y con posibilidad para varios jugadores. El genial e inimitable **Final Match Tennis, el futbolístico Power Eleven, Davis Cup Tennis, TV Sports Basketball, Super Volleyball, World Court Tennis, Dodge Ball, Panza kick***



***Boxing, World Class Golf** y varios deportes americanos de excelente factura como el fútbol americano, hockey o béisbol.*
Y muchos, muchos más que han aparecido e irán apareciendo con el tiempo.

Ninjas y demás héroes:
La saga de ninjas guerreros y ex combatientes está dispuesta a luchar duro y ganarse un puesto entre tus juegos favoritos. ***Ninja Spirit, Shinobi, Ninja***







Este es el aspecto que presenta la TurboGrafx cerrada. La tapa posterior debe ser extraída para acceder a la conexión de la fuente de alimentación y a otros conectores.

La Turbo Grafx es conocida en otros países con el nombre de PC Engine, y aunque su apariencia externa es distinta, internamente son exactamente iguales y totalmente compatibles.

Viajando a las Américas.

NEC, aprovechando el gran éxito de la consola en oriente, se dispuso a probar suerte en el continente norteamericano. Y es aquí cuando se decide bautizar a la PC Engine como Turbo Grafx, cambiar el color blanco por un gris/negro más resultón y ampliar el tamaño de la máquina.

Todo esto ocurría a principios del noventa y la consola estaba precedida por un halo de magnificencia y divinidades varias.

Como buen aparato que era, la Turbo se vendió como casi ninguna otra máquina lo había hecho hasta entonces. Por supuesto la unidad CD Rom también cambió su color por el negro y se puso a la venta al mismo tiempo que la consola.

Warriors*, *Legendary Axe, *excelentes*, ***Vigilante*, *Bloody Wolf*, *Tiger road*, *Operation Wolf*** *y algunos que me dejo en el tintero.*













Plataformas para todos:

Si te gustan los personajillos graciosos estás de enhorabuena, esta consola dispone de muchos títulos legendarios. Sin duda los más divertidos del género son las dos partes del ***Bonk*** *(llamado PC Kid en Japón),* ***Bonk`s Adventure*** *y* ***Bonk's****, estos dos títulos son realmente indispensables. También están el* ***New Zealand story*, *Magical Chase*, *Parasol Stars*** *(la tercera parte del Bubble Bobble),* ***Chan y Chan*** *(JJ y Jeff para Europa y Estados Unidos),* ***Skweek*, *los dos Wonder Boy*, *Pac Land*, *Impossamole*** *y un larguísimo y etcétera. Y nos seguimos porque no nos queda el espacio suficiente. Pero tranquilos, que todo se andará, porque a partir del próximo mes...*

Periféricos para Turbo Grafx



• **CD Rom:** *esta consola fue la primera en tener CD Rom. Este potente periférico permite almacenar hasta 584 megas de memoria en cada disco compacto. ¡Imagina cómo serán los juegos!: excelentes intros con animación, bandas sonoras reales y muchas más fases, personajes y niveles. NEC ha incorporado a su unidad CD los último avances de la tecnología del Compact Disc, y dispone de una memoria buffer de 2 megas y la posibilidad de emplear compactos de música o vídeo. De momento no está disponible.en España.*

• **Turbo Stick:** *este gran joystick, te permitirá sentirte a los mandos de una verdadera máquina recreativa. Además del regulador para tres tipos de velocidad en el disparo, tendrás la oportunidad de emplear el sistema turbo que permite la increíble cifra de hasta 16 disparos por segundo. El Turbo Stick también dispone de cámara lenta para que puedas pasar esa zona tan difícil de tu juego favorito. Altamente recomendado.*





• **Turbo Tap:** *este interesante aparatito permite la conexión de cinco joysticks. Idóneo para los juegos deportivos y todos los que permitan la participación de varios jugadores.*



• **Game Converter:** *con este adaptador de llamativos colores, podrás jugar en la Turbo Grafx con todos los cartuchos japoneses. Hay muchísimos y muy buenos.*

Debido a que Turbo Grafx lleva ya bastante tiempo en el mercado, aparece con una interesante cantidad de títulos que la respaldan.

Algunos juegos tuvieron que ser traducidos al inglés, afortunadamente, y otros cambiaron sus nombres orientales, o no tan orientales, por otros títulos más apetecibles para el usuario americano y posteriormente europeo.

Más modelos, ¡ésto es la guerra...

NEC, no contenta con su gran creación, obsequió al mundo del videojuego con varias consolas más. La primera de ellas fue la Super Grafx.

Esta imponente máquina era casi el triple de grande que la primera PC Engine, y tenía un aspecto digno de arma secreta militar. La consola era una versión mejorada ligeramente del primer modelo. Un procesador más potente, 512 colores más y hasta 128 sprites en pantalla. Junto con la máquina salió un espectacular periférico, Power Console,



...y este es el aspecto de la consola con su tapa levantada. Como véis, en su parte posterior posee varias conexiones para distintos tipos de accesorios.

que permitía multitud de funciones tan variadas como pintorescas: un mando al más puro estilo del Star Wars, reloj, cronómetro, teclado numérico, radar, repetidor de partidas y un largo etcétera.

La Super Grafx, nunca llegó a ser la segunda generación de Turbo Grafx, tan sólo un modelo ligeramente mejorado.



A la izquierda podéis ver el aspecto que presenta la Turbo Grafx en otros países. Como véis exteriormente cambia todo: su nombre es PC Engine y su color es blanco. ¡Cosas de las distribuciones!.

Eso sí, en Japón, pese a su elevado precio por aquél entonces, algo así como 36.000 pts, se vendió instantáneamente, ¿cómo no?, y éso que tan sólo disponía en aquel momento de un juego específico para ella; eso si, era compatible con todos los juegos de la Turbo Grafx. Desgraciadamente esta consola sólo salió de Japón por medio de importadores directos y nunca se comercializó en Europa.

Por aquel entonces también inundaron el mercado otros ingenios consolísticos de NEC. La Core Grafx, igual en tamaño a la PC Engine pero gris, y la Shuttle PC Engine, una consola en forma de nave espacial pero compatible con la PC, con un precio más bajo y dirigido a un público joven.

Pero, sin duda, una de las creaciones más llamativas fué la Turbo Express, versión portátil de la Turbo Grafx, con sus mismas características, y con la ventaja de poder utilizar las mismas tarjetas que la consola normal, cientos de juegos, y un adaptador para ver la TV.

Posiblemente esta portátil sea la de mayor calidad de todas, aunque pres el inconveniente de que su precio es muy elevado.

Antes de que os hagáis un lío, os diremos que la Turbo Grafx, la PC Engine, la Core Grafx, la PC GT y la Shuttle PC Engine son iguales en características y tienen las mismas posibilidades. Y no complicamos más las cosas.

Por fin en Europa...

Francia fue el primer país que disfrutó de esta consola, y lo hizo con el modelo Core Grafx.

En el verano del 91, la empresa Compudid adquirió los derechos de distribución de NEC para toda Europa. Y en las navidades del mismo año se puso a la venta en España con un notable éxito de ventas. Para cuando leáis este reportaje, la consola habrá bajado a 19.900 pts. ¡Buen precio!.

En fin, amigos, un nueva consola, espectacular a tope, ha llegado con cientos de títulos a tu disposición y con un futuro realmente prometedor. La seguiremos de cerca.

Marcos García



**Nos encontramos, sin duda, ante la consola más impactante de cuantas existen actualmente. Sus posibilidades técnicas son increíbles, sus juegos espectaculares...
Se trata de la Neo Geo. Se trata de la máquina arcade en casa.**

Por fin estamos en disposición de contar la breve pero intensa historia, -desde sus cercanos inicios por la primavera de 1990 hasta su reciente comercialización en España-, de la consola doméstica más potente de todos los tiempos.

Iniciamos así un viaje a través de las características más sobresalientes del niño prodigio de SNK, una de las más prestigiosas compañías en lo que a recreativas se refiere.

¡Atención!, el show va a comenzar.

SNK, como buen fabricante de máquinas recreativas, conoce desde hace mucho tiempo a la perfección el universo maquinero.

Sus más populares creaciones hasta el momento de embarcarse en el asunto Neo Geo fueron las tres partes del Ikari Warriors, Beast Busters, Guerrilla War, P.O.W. y Iron Tank, por mencionar algunos.

Por aquél entonces, SNK incorporaba placas en sus recreativas, sistema conocido con el nombre de Jamma. Pero he aquí que un día se les ocurrió la genial idea de sustituir dichas placas por cartuchos de gran tamaño y fácil instalación. Además este sistema llamado Multi Video System permitía la incorporación de hasta seis cartuchos/juegos en una sóla máquina.

Este genial sistema de cartuchos dió pie a que en los primeros meses del 90, SNK decidiera incorporar este sistema a las consolas domésticas, lanzando así, ante la sorpresa de muchos, una consola que permitía tener en casa juegos exactamente iguales a los de las máquinas arcade.

Pero para sentir ese placer lúdico había que pagarlo, y el precio de la consola y cartuchos era bastante alto.

Los tres primeros juegos que salieron con la Neo Geo fueron el Nam 75, un espectacular arcade bélico para dos jugadores de 46 Megabits, el Baseball Stars, de 50 megas y el super genial Magician Lord, también de 46 Megas.

La calidad tiene un precio. Y el de la Neo Geo es muy alto. Pero es lógico: sus posibilidades la convierten en una consola auténticamente de élite.

Estos juegos fueron aclamados en el mundo entero por su calidad, pero también por su alto precio, unas 25.000 pts. ¡Había nacido el Rolls Royce consolero!.

Técnicamente hablando...

La Neo Geo es una máquina realmente potente y la totalidad de sus características son, más que increíbles, dignas de aparecer en el libro Guinnes de las consolas.

El cerebro principal está comandado por dos microprocesadores: por un lado, el poderoso 68000 de Motorola con una velocidad de 12 Mhz y por otro el popular Z-80 de Zilog a 4 Mhz y dedicado tan sólo al sonido del aparato.

No contenta con estos dos cerebros, la Neo dispone de varios coprocesadores paralelos encargados de la gestión de gráficos, efectos tridimensionales, realidad virtual y tratamiento del sonido estéreo envolvente, el sistema Sphero Symphony.

La paleta de color asciende a..., ¡65536 colores!, de los cuales puede mostrar 4096 en pantalla, increíble y alucinante, ¿no?.

Pero eso no es todo. En el tema sonoro, tampoco se le puede poner ni la más mínima pega, posee 15 canales

Pasaporte a la diversión

Los poseedores de una Neo Geo tienen a su disposición una gran cantidad de servicios al usuario realmente interesantes. Y os las vamos a contar, como es nuestra obligación.

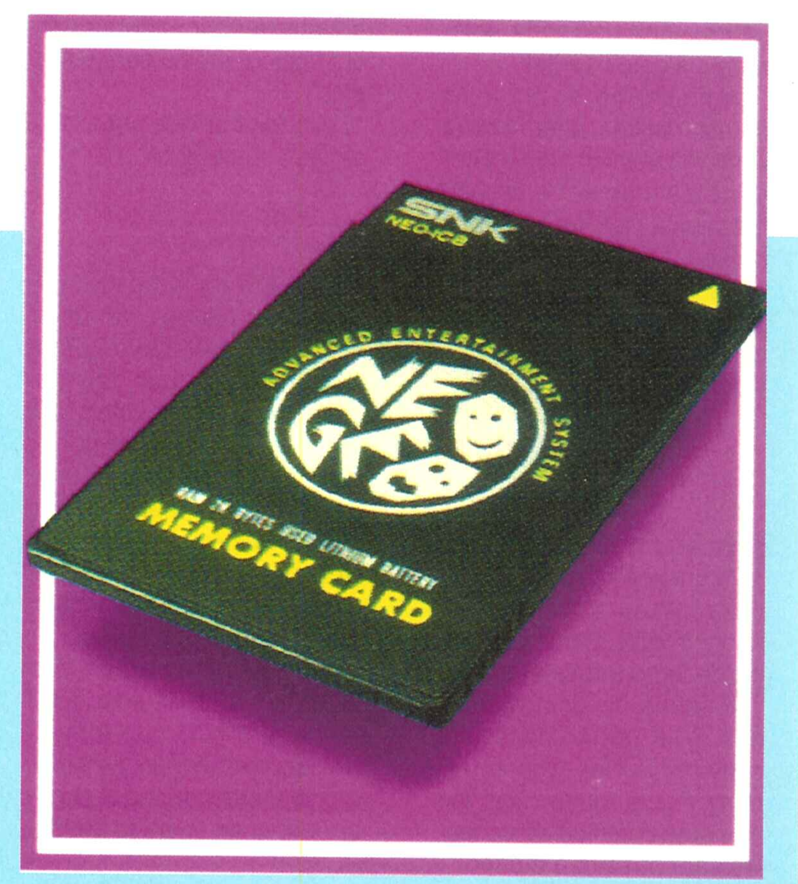
1.- La más espectacular es una tarjeta de memoria que te permite grabar la partida en el último nivel que te quedaste. Muy útil para seguir jugando más tarde, tanto en casa, como en las mismas máquinas recreativas que estén preparadas para ello. Y ya las hay por ahí...

2.- "Hot line", una línea caliente telefónica que te servirá para resolver todo tipo de dudas relacionadas con la máquina y sus juegos.

3.- El Sistema de alquiler de cartuchos, te permite disfrutar de ellos por un módico precio. Eso sí tienes que dejar uno a cambio.

4.- Un sistema de transportes para cartuchos y consolas y a través de toda España.

5.- Videos con demostraciones de los últimos lanzamientos.





de sonido, siete de los cuales están destinados única y exclusivamente para sonidos digitalizados.

Respecto al manejo de sprites, la bestia negra puede manejar, atención a la cifra, 380 objetos con límites de tamaño casi infinitos. Y además con un tope de hasta 64 Megabits (8 Megas) de información dedicada solamente a estos sprites.

Como broche de oro a las características, diremos que la memoria máxima destinada a los juegos es de 330 Megabits, que en términos fáciles suponen 42 Megas reales de memoria.

Un dato anecdótico, el Sonic ocupa 1 Mega real, ¡vaya diferencia!, ¿no?.

L.A.S.P. y la llegada a nuestro país

Un año más tarde, varias compañías europeas se unieron para agraciar al viejo continente con la presencia de la poderosa criatura.

Después de dos intentonas, SNK por fin consiguió convertir la Neo Geo al sistema Pal europeo y fabricó una gran cantidad de consolas para nuestro mercado.

L.A.S.P se encargó de la distribución en España y el pasado mes de octubre, se puso a la venta.

La campaña de navidad fué bastante exitosa y la Neo Geo se prepara de nuevo para asombrarnos esta primavera/verano con una promoción especial que incluye la consola, dos mandos, tarjeta de memoria, cables y transformadores por el "módico" precio de 99.000 pts.

Los lujos hay que pagarlos, amigos consoleros.

Punto y final

El futuro de la bestia negra se plantea tan acogedor y apasionante como los propios inicios: tiendas en toda España, club de cambio, tarjeta salva-partidas, un lanzamiento de uno o dos títulos al mes, y todos los servicios y ayudas que Neo Geo proporciona a los privilegiados y profesionales del juego que la poseen.

Y así decimos adiós por este mes a la consola que, tenga el precio que tenga, por sus características y poder se mantendrá en la cumbre por unos cuantos años.

Marcos García

Juegos para alucinar









Los cartuchos de Neo Geo, esconden los juegos más alucinantes que puedes ver en una consola. Citamos algunos de pasada: **Cyber-Lip, Crossed Swords, Magician Lord, Thrush Rally...** Prepárate para visitar un mundo de 65.536 colores, 15 canales de sonido y con los sprites más grandes y bonitos que jamás hayas visto. ¡Igual que en una máquina de los salones arcade!.
Y como una imagen vale más que mil palabras, aquí te presentamos algunas pantallas de los juegos que puedes encontrar para la Neo Geo y que, a partir del próximo mes, empezaremos a comentar en la revista.

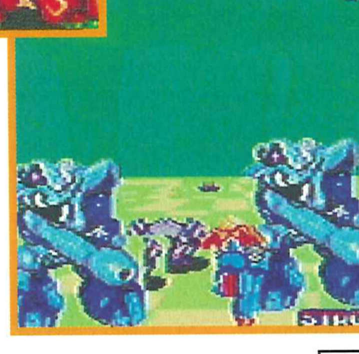


Space Harrier



De la zarpa de un amiguete cantidad de espacial, nos ha llegado un truquejo con forma de claves aéreas que nos van a permitir acceder a otras fases de número entero más elevado.

Nivel 2....................EAGF
Nivel 3....................CHFA
Nivel 5....................DGBC
Nivel 6....................HBGA
Nivel 7....................FBHE
Nivel 9....................BFCH
Nivel 10..................HGDA
Nivel 11 y 12..........AGEC
Jose María Oña (Guipuzcoa)

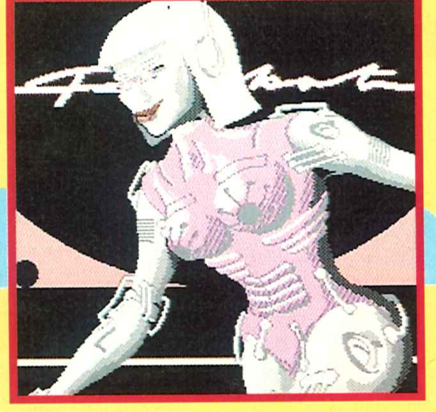


Populous



Renegados del mundo actual, y por enésima vez, os vuelvo a traer un repertorio de mundos escondidos del mundanal ruido que enloquecerán al mayor verdugo de tiranos. Tomad nota:

HURTOUTORD JOSAMAR TIMUSLUG
CALDIEHILL SWAUER KILLPEING
EOAOZORD BURWILCON
NIMIHILL BILCEMET RINGMPED
WEAVHIPHAM ALPOUTOND
IMMUSILL BUGQUEEND
BINIZOND LOWINGICK
QAZITORY MINMPME
FUTOUTBOY SUZALOW JOSTME
TIMPEOLD SWAINGPAL
Egoitz Hernaiz (Guipuzcoa)



Pipe Dream



Si entre cañerías anda el juego, yo ando al revés, por lo que, amigos descarriados, tomad estas claves e introducidlas de modo agónico en vuestro cartucho.

Nivel 17.... SEED
Nivel 21.... GROW
Nivel 25.... TALL
Nivel 29.... YALI
Ivan Calomarde (Barcelona)

Pin-Bot

La conquista más consolera de todos los tiempos viene dada por la artimaña peluda que nos ha mandado un insigne jugón de Madrid, el cual nos recomienda, para tan virtuoso cartucho, que... "Si uno de los monstruos se traga la bola, **pulsa start** y **select** repetidas veces hasta que la expulse...
J. Noél García.





Out Run

El mejor truco de las galaxias. El Testarrossa que surgió de Sega nos ha descubierto, gracias a la intuición resquebrajada de los getafeños hermanos López Corral, un truco que multiplica su velocidad en rectas de menos de 15 grados.

Para ello debéis elegir el modo de juego entre las opciones **Hard, Super o Pro** y terminaros cualquiera de los cinco circuitos. En ese momento volvéis al menú de opciones y veréis que a los modos antes indicados se les ha unido uno de nombre **Hyper**, y que tiene la característica de permitir alcanzar, a vuestro coche, la velocidad de ¡345 K/h! ¡ casi ná!
Hermanos López Corral (Getafe)







Arnold Palmer Golf



A medias con mi abuela, una vez, me aposté que era capaz de jugar al golf con tres palos y un bizarrian, mientras con la mano que tenía libre "gameaba" con mi consola.

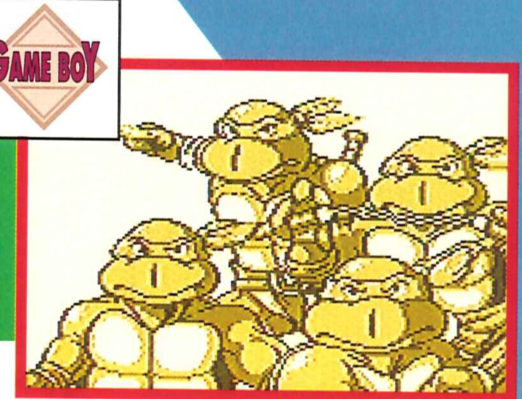
Perdí, y por un hechizo del mago Hortoplasmo aparecí en un campo de Fantasía...

Mi dirección es: cuando aparezca el rótulo de "Game over" pulsad **arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha y el botón A**.

¡Salvadme, por favor!.



Tortugas Ninja



Si por mí fuera, ya os habría dejado a solas con vuestra habilidad para que os termináraís el juego. Pero como me dáis pena, os voy a decir la manera de reponer la energía a cualquiera de las atrevidas tortugas.

Pulsad **pausa, arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, B y A**. No hay más que decir.

José Fernando García (Cadiz)

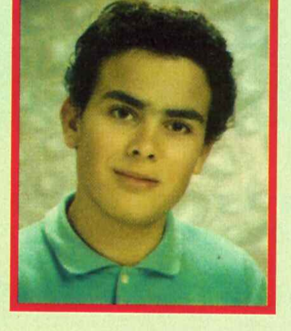
SEGA

Pacmanía

El comecocos de la familia ha decidido adentrarse en los mundos consoleros más adllegados a la galaxia jugátil.

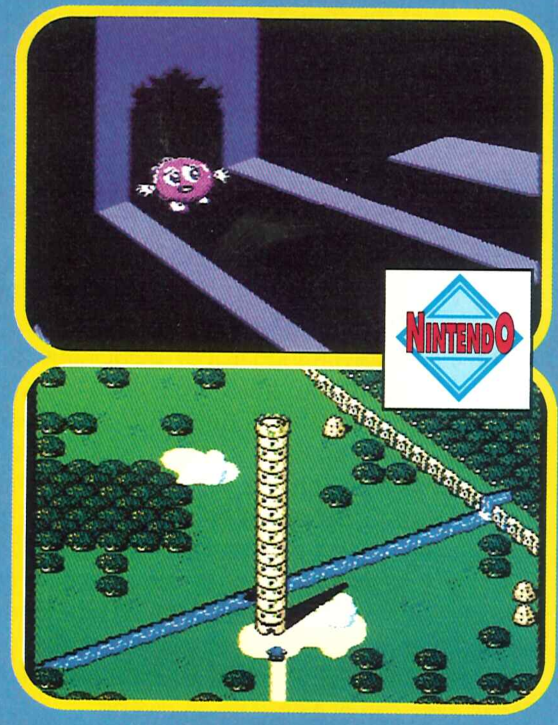
Para ello, un invasor del ominoso Imperio de los trucos llamado Gregorio, nos ha remitido una argucia mediante la cual accederemos a una "quinta fase oculta". Para ello hemos de jugar normalmente en el primer nivel, "Block Town", y **comernos todos los puntos a excepción de las cuatro grandes bolas amarillas**. En "ce moment", oiremos un zumbido y dirigiéndonos a la zona de los regalos encontraremos una moneda. Nos la comemos y...

Gregorio Jiménez Valverde (Barcelona)





Adventures of Lolo 2



El cabezón del monte animado ha decidido ponerse en huelga de pesos ojerosos hasta que algún consolerillo de tres al cuarto se decida a introducir, por sí mismo, la clave que permite acceder directamente, y sin tapujos, a la última pantalla.

VQTD... ¡¡ y tan contentos!!

GAME GEAR

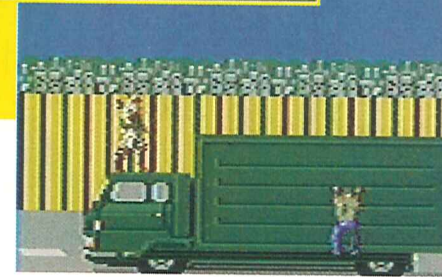
Shinobi

Un ninja nunca es suficiente para derrotar a todo un imperio de malas intenciones.

Para evitaros todo el preludio de las luchas, el presente cartucho tiene algunas ayudas escondidas en forma de vidas extras.

Una de ellas se encuentra en el tejado del palacio imperial, coronando un gigantesco poste de hierro. **Cógela, y el juego te será alargado en una cuantas décimas de segundo.** ¿Qué más quieres?







Solar Jetman

Nuestro experto consolero y admirador empedernido de Mario, Fernando Bellver, nos manda la **lista completa de claves** para el excelente y dificultoso Solar Jetman de Rare. Ya no tenéis excusa para visitar los 13 planetas.



Aquí están los passwords:

2.- KLB PBN BBM KGB
3.- KBB DPL HBR XHB
4.- KQB DGG DBX VHB
5.- KHD ZLG DBG BHB
6.- KLD GBB DBM KHB
7.- KQD BQQ LBR VHB
8.- KGD THN BBX WHB
9.- HBG TMP LBG KHB
10.- KDG NNN KBM QHB
11.- KQG XPM QBR DHB
12.- HHG LDG BBX WHB
13.- KQG WGG BBG DHB

Pues éstas son toditas las claves amigos, y una vez más se lo agradecemos a...
Fernando Bellver (Madrid)

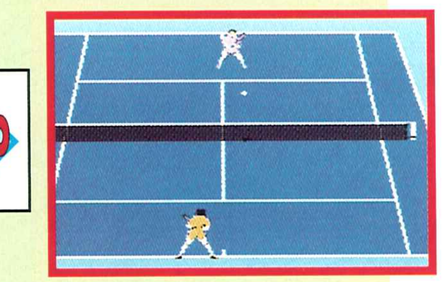
Bart VS The Space Mutants-Racket Attack



La "enena" que véis en la fotografía ha osado usurpar nuestra siesta con un truco ruidoso para el juego que protagoniza el "pelopincho" amarillo. Ella nos ha explicado, a sus cinco añitos, que si **tiráis un misil sobre la letra E, del rótulo Kwik-E-Mart, del supermercado de la primera fase**, iréis directos a una pantalla de sonidos. Allí, podréis comprobar, escuchar y tararear desde la famosa melodía que abre el juego, hasta el último de los efectos sonoros...

Pero ella no es la única de la familia que se dedica a esto de encontrar trucos. También su hermano ha hecho lo propio y ha aprovechado la ocasión para mostrarnos unas cuantas claves para el Rackett Attack. Todas ellas con el alegre fin de divertir psicológicamente.

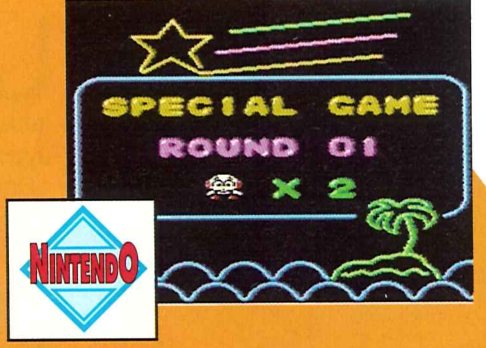
Segundo partido:.........JSLPVYC
Tercer partido:..........GKVYLWC
Cuarto partido:..........PSFRCHC
Quinto partido:..........KYIMYDD
Sexto partido:...........IXKOWCD
Séptimo partido:.........RYTONMD



Bravo por la pequeña "Moway" y por el joven ingeniero de caminos arenosos del monte.

Ana y Jorge Sanz (Alcorcón)

Kickle Cubicle

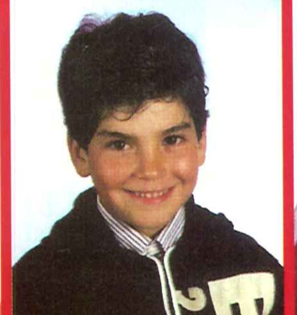


Otra familia de "buscavidas" ha escrito con el único fin de hacernos ver que esto de encontrar trucos no es un trabajo de individual, sino de equipo.

El hallazgo en cuestión, encontrado hace escasas fechas en las proximidades de Madrid, permite acceder a un modo de juego especial. Para ello debéis pulsar **abajo en el pad número 1, apagar la consola y, manteniendo el botón pulsado, encender la consola de nuevo**. La pantalla se volverá blanca en señal de que la cosa ha funcionado, por lo que sólo os falta pulsar select y... ¡¡¡ a jugar!!!

Carolina, Víctor y Lorena Serrano (Leganés)







Pinball Devil`s Crush

Vaya primicia mundial y estratosférica que nos manda nuestro entrañable amigo Roberto. Por fin y para deleite de propios y extraños un truco para la consola **TurboGrafx**. Y encima es para el increíble juego de Pinball Devil's Crush. Atención a los siguientes passwords:



1.- THEDEVILSI: te dará 145.000.000 de puntos y 70 boleas extra.
2.- ONECRUSHME: te proporciona 594.000.000 de puntos y 27 bolas.
3.- AAAAAAHAAA: bolas ilimitadas.

¡Vaya sorpresa que se han llevado los usuarios de la Turbo gracias a...!
Roberto Serrano (Móstoles)

Road Rash

MEGADRIVE

Lágrimas debes haber soltado cuando hayas visto el catálogo de inalcanzables motos que te presenta el jueguecillo. Para que no sigas lastimeando, has de hacer lo que a continuación te narro...

Apunta el último código que el juego te da antes de pasar de nivel, apaga la consola e introduce la clave, observarás que apareces con más dinero del que tenías. Gana de nuevo otra carrera y apunta el código que te da. Si este procedimiento lo repites varias veces acabarás recaudando todo el dinero posible y, en consecuencia, la tan ansiada **Diablo 1000**.

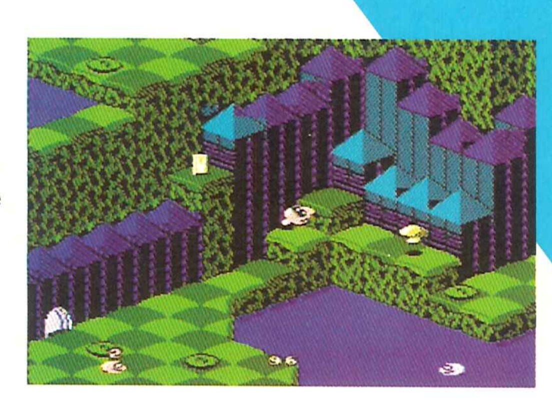
Todo tuyo y de Ferrán Capo, Barcelonés él, que ha sido el autor de tan magno acontecimiento.



NINTENDO

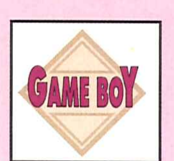
Snake Rattle `N` Roll '

A continuación os explico, con todo lujo de detalles, la manera de acceder a la fase 5, desde la 4, sin necesidad de pasar lo requerido. Para ello debéis **poneros sobre el peso y moveros de izquierda a derecha continuamente** hasta que, por defecto de la gravedad reinante, caiga una gran serpiente del cielo que pese lo estimado, y algo más.



De esta florida manera pasaréis sin problemas de peso...

Francisco José Blanco (Galicia)



Gargoyle's Quest

A vueltas con el fantasmilla de rigor, nuestro enclenque protagonista volador ha decidido internarse de nuevo en los mundos de la magia desternillante. Si tú, avaricioso consolero, quieres "gamear" en nuevos niveles no tines más que introducir esta agradable clave de origen plónfico: **MAD.**

COCONUT

POR TELEFONO TU JUEGO EN CASA EN 72 HORAS*
(91) 594 35 30 - Fax (91) 594 39 86
***(PARA JUEGOS DISPONIBLES EN ALMACEN)**
Horario: LUNES A SÁBADO DE 10 A 2 Y DE 4:30 A 8:30
ABIERTO SÁBADO TARDE DE 5 A 8

SEGA MASTER SYSTEM-II



SEGA MEGADRIVE



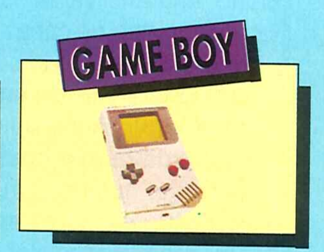
GAME GEAR



LYNX II



GAME BOY



OFERTA 1: M. SYSTEM II + CONTROL PAD + ALEX KIDD = 9.900 PTAS.
OFERTA 2: M. SYSTEM II + CONTROL PAD + SONIC + ALEX KIDD = 13.900 PTAS.

CONTROL STICK	2.595
JOYSTICK JUNIOR	1.500
REMOTE CONTROL	3.490
ACTION FIGHTER	1.990
AZTEC ADVENTURE	1.990
BANK PANIC	1.990
BLACK BELT	1.990
ENDURO RACER	1.990
FANTASY ZONE	1.990
F-16 FIGHTER	3.490
HANG ON	2.990
KUN FU KID	3.490
SECRET COMMANDO	1.990
SUPER TENNIS	1.990
THE NINJA	1.990
TEDDY BOY	1.990
TRANSBOOT	1.990
WORLD GRAND PRIX	1.990
ASTERIX	CONS.
BONANZA BROTHERS	5.990
DONAL DUCK	5.590
G-LOC (AFTER BURNER II)	5.990
GOLDEN AXE	5.990
GHOULS I GHOST	5.990
KLAX	5.990
LOS PICAPIEDRA	5.990
LASER GHOST	5.590
MERCS	5.990
MICKEY MOUSE	5.990
MOONWALKER	5.990
PACMANIA	6.990
SUPER KICK OFF	6.490
SHADOW DANCER	5.990
SPEEDBALL	5.990
SPIDERMAN	5.990
SUPER MONACO GP	5.590
SONIC	5.990
WONDER BOY III	5.590

MEGADRIVE + 2 CONTROL PAD + SONIC 29.900 PTAS.

ARCADE POWER STICK	7.900
CONTROL PAD	2.595
POWER PAD	2.900
REMOTE CONTROL (2)	5.990
ART ALIVE	5.490
ARCH RIVALS	CONS.
BATTLE MASTER (RGP)	6.990
BONANZA BROTHERS	6.990
BUCK ROGERS (RPG)	8.490
CALIFORNIA GAMES	6.990
DONALD DUCK QUACKSHOT	6.990
EL VIENTO	8.990
FERRARI G.P.	CONS.
F-22 INTERCEPTOR	7.990
GOLDEN AXE 2	6.990
MASTER OF MONSTER	8.990
INMORTAL	8.490
JAMES POND 2 ROBOCOD	6.990
JOHN MADDEN FOOTBALL-92	8.490
MARIO LEMIEUX HOCKEY	8.490
MERCS	7.990
MIDNIGHT RESISTENCE	6.990
NHL HOCKEY	8.490
OUT RUN	7.990
PIT FIGHTER	7.990
PHANTASY STAR III (RPG	8.990
RBI 3 BASEBALL	6.990
RINGS OF POWER	8.490
ROAD RASH	8.490
SIMPSON KRUSTY FUNHOUSE	CONS.
SHINING IN DARKNESS (RPG)	8.990
SWORD OF VERMILLION (RPG)	7.990
SLAUGHTER SPORTS	8.490
SHADOW OF THE BEAST	7.990
STREET OF RAGE	6.990
SUPER REAL BASKETBAL	6.990
THUNDERFORCE III	8.490
VALIS (8 Mb)	8.490
WINTER CHALLENGE	8.490

OFERTA 1: CONSOLA + COLUMNS + ADAP. RED = 19.900 PTAS.
OFERTA 2: CONSOLA + SONIC + ADAP. RED + BOLSA STANDAR = 22.900 PTAS.

MASTER GEAR CONVERTER

5.290 PTAS.

BOLSA STANDAR	2.190
BOLSA DE LUXE	2.900
CARGADOR BATERIAS	7.990
CABLE GEAR TO GEAR	1.690
FUENTE DE ALIMENTACION	2.190
LUPA	2.900
CHESSMASTER (AJEDREZ)	5.190
CHASE H.Q.	5.190
CLUCH HITTER (BASEBALL)	5.190
DONALD DUK	5.190
GEORGE FOREMAN BOXING	5.190
G. LOC AIR BATTLE	5.190
HALLEY WARS	5.190
JOE MONTANA FOOTBALL	5.190
MICKEY MOUSE	5.190
NINJA GAIDEN	4.590
OUT RUN	5.190
SIMPSONS SPACE MUTANTS	5.190
SPIDERMAN	5.190
SONIC THE HEDGDOG	5.190
SPACE HARRIER	4.590
SHINOBI	5.190
SLIDER	4.590
SUPER MONACO G. PRIX	5.190
WONDER BOY	4.590
WOODY POP	4.590

LYNX II + ADAPTADOR RED + BLUE LIGHTING 22.900 PTAS.

LYNX II	17.900
LYNX I	17.900
ADAPTADOR RED 220 V.	2.300
ADAPTADOR MECHERO COCHE	3.200
BOLSA POUCH	2.900
CABLE COMLYNX	900
VISOR SOLAR (LYNX I)	795
AWEZOME GOLF	4.900
A.P.B.	5.400
BASKETBRAWL	CONS.
BILL I TED EX. ADVENTURE	5.400
BLOCK OUT	4.900
BLUE LIGHTING	4.900
CYBERBALL	4.900
CALIFORNIA GAMES	4.900
CHEQUERED FLAG	4.900
CHIP CHALLENGE	4.900
ELECTROCOP	4.900
GATES OF ZENDOCON	4.900
GAUNTLET III	5.400
HARD DRIVIN	5.400
ISHIDO	5.400
KLAX	4.900
NINJA GAIDEN	4.900
NFL SUPER BOWL	CONS.
PACLAND	4.900
QUIX	5.400
RAMPAGE	5.400
ROAD BLASTER	4.900
RYGAR	4.900
ROBOTRON	4.900
STUN RUNNER	5.400
SCRAPYARD DOG	4.900
SLIME WORLD	4.900
TURBO SUB	4.900
ULTIMATE CHESS	5.400
VIKING CHILD	5.400
WORLD CUP SOCCER	CONS.
WARBIRDS	4.900
ZARLOR MERCENARY	4.900

CONSOLA + TETRIS + AURICULARES + 4 PILAS 13.800 PTAS.

ALIMENTADOR RED	1.490
AMPLIFICADOR SONIDO NUBY	1.900
BATERIA RECARGABLE	6.700
ESTRUCHE NUBY	2.190
LIGHT BOY + LUPA	3.990
LIGHT BOY - ILUMINACION	1.900
LUPA NUBY	1.700
5 ON 5 (BASKET)	3.900
ADVENTURE ISLAND	3.900
A. MAZING TATER	3.900
BETTLE JUICE	3.900
BATTLETOADS	3.900
BLASTER MASTER BOY	3.900
CHOPLIFTER II	3.900
DOUBLE DRAGON II	3.900
FERRARI GRAN PRIX	4.400
GEORGE FOREMAN'S BOX	4.400
JORDAN VS. BIRD	3.900
KICK OFF 2	5.400
MEGA MAN II	3.900
METRID II	3.900
MICKEY MOUSE	3.900
NBA ALL STARS	3.500
NFL FOOTBALL	3.500
NINJA GAIDEN	3.900
NAVY SEALS	3.900
PRINCE OF PERSIA	3.900
PUNISHER	3.900
ROBO COP II	3.900
SNOW BROTHERS	3.900
SOLO EN CASA	3.900
SOLOMONS CLUB	3.900
STAR TREK	4.400
SUPER MARIO LAND	3.900
THE SIMPSON	4.900
TERMINATOR 2	4.400
TINY TOON	4.400
TORTUGAS NINJA II	4.400
W.W.F. SUPERSTARS	3.900

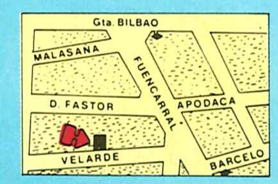
SEGA
• CLUB SEGA DE ALQUILER DE CARTUCHOS

GAMEBOY
• CLUB GAMEBOY DE ALQUILER DE CARTUCHOS



CUPON DE PEDIDO POR CORREO A ENVIAR A: **COCONUT.** C/VELARDE, 8. 28004 MADRID
NOMBRE/APELLIDOS ______________
DIRECCION ______________
____
PROVINCIA__________ LOCALIDAD__________
TELEFONO__________ C.P.__________
MODELO ORDENADOR ______________
FORMA DE PAGO: ☐ TALÓN ☐ CONTRA REEMBOLSO

TITULOS	PRECIO
Gastos de envío	250
TOTAL	



C/ VELARDE, 8
28004, MADRID
METRO: BILBAO Y TRIBUNAL

• IVA INCLUIDO EN TODOS LOS PRODUCTOS

LASERS & PHASERS

Turrican

MEGADRIVE

Para los admiradores o admiradoras del héroe biónico de Alterra, vamos a daros un pequeño pero útil truquete que os permitirá empezar el juego con una vida más y repletos hasta arriba de armas.

Nada más empezar, **dirigíos hacia la izquierda, trepad los montículos mientras esquiváis enemigos y llegad hasta el final** de la pantalla.

¡Sorpresa!, una preciada vida caerá de los cielos e irá a parar a vuestro marcador. Si os movéis un poquito **hacia la izquierda y activáis el taladrador cósmico**, descubriréis un bloque mágico que os surtirá de armas, vidas y minas varias.

A lo largo del juego, encontraréis más bloques de este tipo, así que, ¡estad atentos consoleros!.

Jasón García (Móstoles)



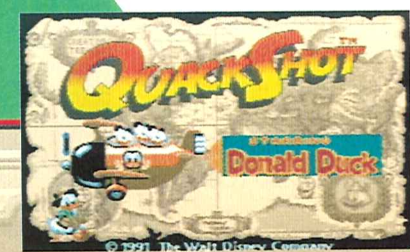
Viking Child

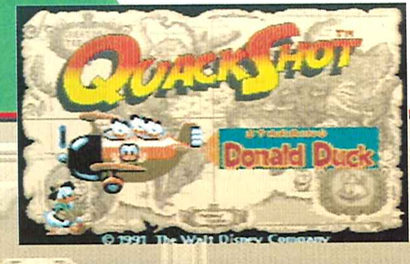


Un corpúsculo de hombrecillos, los temibles "ST Warriors de Madrid" ha osado perturbar la tranquilidad que reinaba en el mundo de nuestra Lynx. Y lo han hecho mediante el método más terrorífico posible: el descubrimiento de un truco de época. Son cuatro claves de otros tantos mundos escondidos:

OMEGAMAN PATRICIA REDDWARF DEWSBURY

Quackshot





Requetepicos, ¡¡el juego más patoso de los últimos treinta años tiene una argucia...!! Por cierto, en transilvania hay un enemigo que es capaz de darte una jugosa vida, así que **cógela y entra en el castillo**. Vuelve a salir y **dirígete de nuevo hasta el enemigo** que te diera la vida, destrúyelo y volverás a conseguir otra "life".



No hay uno sin dos, como no hay séis sin ocho, por lo que os escribo en estas líneas una nueva argucia pitecántropa de lindes bucólicos. Si después del ataque de "patitis" tenéis **pulsado el botón A**, Donald correrá de igual manera que cuando lo sufre... hasta que **dejéis de pulsar el botón**, claro está.

Pedro Meca Jimenez (Murcia)

Solar Jetman

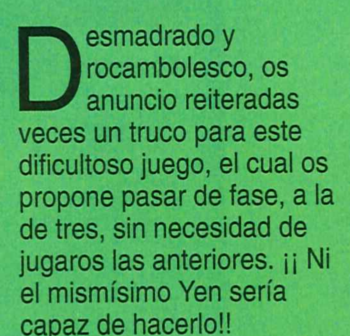
NINTENDO



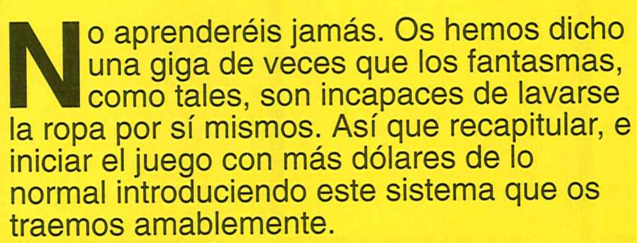
Desmadrado y rocambolesco, os anuncio reiteradas veces un truco para este dificultoso juego, el cual os propone pasar de fase, a la de tres, sin necesidad de jugaros las anteriores. ¡¡ Ni el mismísimo Yen sería capaz de hacerlo!!

Para ello tenéis que **bajar** hasta que veáis un **círculo de naves disparando**. Colocaros en el centro y por arte de magia...





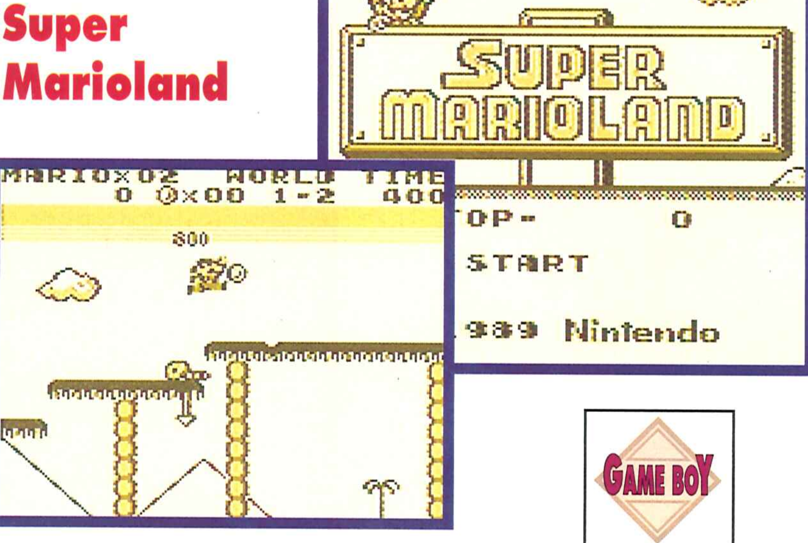
Ghostbusters



No aprenderéis jamás. Os hemos dicho una giga de veces que los fantasmas, como tales, son incapaces de lavarse la ropa por sí mismos. Así que recapitular, e iniciar el juego con más dólares de lo normal introduciendo este sistema que os traemos amablemente.

Iniciales: A.A
Número de cuenta: 1173468723

Super Marioland



GAME BOY

En la pantalla 2-3 aparece la palabra MARIO con monedas, pues bien, amable consolero, si **destruyes la mole de ladrillos que hay justo debajo de la abertura** hallarás, bonita palabra, un corazón que te supondrá una vida. **Déjate matar por el pulpo** de la manera más errática, de esa manera, y al volver de nuevo al principio, podrás conseguir tantas monedas como tu imaginación te endose... así de fácil.

Fco. Javier Peón Ledesma (Madrid)

Super Mónaco GP



La inercia, como ya sabréis, es capaz de guiar hasta fronteras infinitas a todo aquél osado jugón que se adentre en los límites permitidos. Para evitar éso, os traigo un par de claves atmosféricas de rico contenido gasolínico.

Para competir con el mejor coche: **4000 0000 0000 0000 0000 GGD5 3627 B14C FA89 E000 0000 000I 0000 0000 G300 FA0F.**

O si preferís en **TYRANT: 04Q4 HUEB N000 0F00 0008 7123 4567 09A8 BCDE FWH1 0000 0001 0000 0000 G300 A08F.**



Rodrigo Bermejo de Lucas (Madrid)

¡TUS JUEGOS FAVORITOS EN RELOJ!

NUEVO EN ESPAÑA

Ahora ya puedes jugar como loco al Tetris o al Super Mario en cualquier parte...

¡Pídenoslo, y te lo enviaremos por correo hoy mismo!

Hora, despertador y Tetris (varios niveles de dificultad). Incorpora 8 sonidos diferentes, marcador de máxima puntuación, instrucciones en castellano y pila.

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

Hora, despertador y Super Mario III (4 niveles). Incorpora 16 sonidos diferentes, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación, instrucciones en castellano y pila.

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST,S.L. C/ De los Ciruelos 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid)

Deseo recibir sin cargo adicional de envío (marca con una X el modelo de reloj que desees):
☐ Reloj Tetris..................................P.V.P. 3.950 ptas.
☐ Reloj Super Mario Bros III...........P.V.P. 3.950 ptas.

HC

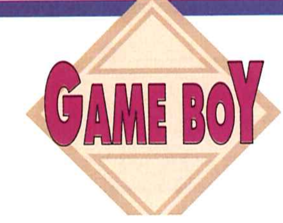
NOMBRE.......................................APELLIDOS.......................................
DOMICILIO.......................................LOCALIDAD.......................................
PROVINCIA.......................................CODIGO POSTAL.......................TELEFONO.......................

Forma de pago:
☐ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
☐ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº.......................................
☐ Contra reembolso
☐ Tarjeta de crédito VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
☐ Fecha de caducidad de la tarjeta.......................................
Titular de la tarjeta (si es distinto).......................................

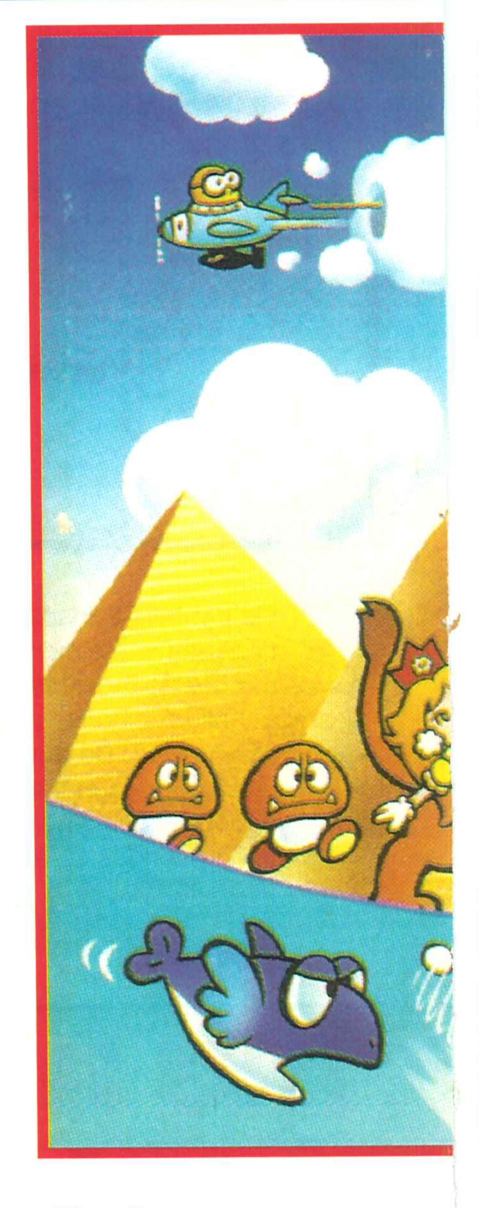
Fecha y firma

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

ATENCION: Si piensas suscribirte a Hobby Consolas mira la oferta-regalo de la última página.



SUPER MARIO LAND



¿Pero cómo?, ¿que hace cuatro meses y medio que tienes el Super Mario Land y aún no has conseguido pasar de la tercera pantalla?. Nos lo temíamos. Afortunadamente, aquí está otra vez Hobby Consolas dispuesta a resolver todos tus problemas.
Y es que, amigo, estás de enhorabuena, porque con Super Mario inauguramos esta nueva sección con la que, -como su nombre indica-, vamos a ayudarte a llegar al final de todos tus juegos favoritos y en la que encontrarás trucos, pistas, soluciones, mapas y todas esas armas que sabemos necesitas para, de una vez por todas, ¡ acabar con ellos!.

Para rescatar a la princesita debemos superar los **cuatro mundos** de que se compone la tierra de Super Mario, los cuales, a su vez, están divididos en **tres niveles** cuya última pantalla está defendida (para no perder la costumbre), por el típico enemigo supergigante, superresistente y superpeligroso.

Para realizar semejante hazaña disponemos de un tiempo límite de **400 unidades** para cada nivel, lo cual suele ser más que suficiente para conseguir nuestra misión.

Al final de cada nivel veremos siempre **dos puertas**, una a ras del suelo y otra situada en la parte superior. Si encaminamos nuestros pasos hasta esta última, llegaremos a un **subjuego de bonus**. Allí podremos ver a Mario desplazarse verticalmete por 4 largos pasillos hasta que pulsemos el boton de disparo, momento en el que nuestro amigo cesará su descenso para dirigirse hacia una bonificación que siempre encontrará a su derecha. Esta bonificación puede ser **de una a tres vidas o una flor** que nos dará el poder de disparar y convertirnos en Super Mario.

En todas estas pantallas de bonus podremos alcanzar fácilmente las deseadas tres vidas extras si dirigimos a Mario directamente hacia el "**x3**", ignorando la escalera central que nos desviará de nuestro camino.

Las vidas que podremos conseguir al final de cada

fase son sumamente importantes, ya que al iniciarse el juego contamos tan sólo con tres, cantidad del todo insuficiente para llegar a completar nuestra misión. Por tanto, repito, debemos poner el máximo de atención no sólo en el subjuego de bonificación, sino también en otros momentos del juego en los que se nos ofrece la posibilidad de hacernos con alguna vidilla extra.

Una forma de conseguir más Marios consiste en recoger las **monedas** que se encuentras desperdigadas por todas partes. Por cada **100 que cojamos**, una nueva vida subirá a nuestro marcador.

Igualmente, también podremos conseguir un "**continue**" por cada **100.000 puntos**.



Otro de los aspectos más interesantes de los escenarios que recorreremos es que existen ciertas **tuberías** que nos darán acceso a pantallas secretas repletas de monedas y otros objetos, por lo que siempre que veamos alguna es aconsejable que nos agachemos para ver si podemos encontrarnos con algo interesante.

OBJETOS, ARMAS Y ENEMIGOS

En nuestras andanzas, Mario encontrará innumerables bloques blancos marcados con una interrogación. Si los golpeamos podremos ver su contenido, que aunque generalmente será una **moneda**, a veces seremos gratamente recompensados con **un champiñón, una flor, un corazón o una estrella**.

El **corazón** nos dará una vida y la **estrella** unos segunos de inmunidad total.

El **champiñon** es un objeto muy especial. Si logramos alcanzarlo, -puesto que comparte con el corazón la afición de no dejarse coger fácilmente-, Mario sentirá en sus propios huesos una transformación que lo convertirá en **Super Mario**, haciéndole más grande y dándole nuevos poderes.

Así, tendrá una especie de **inmunidad** hasta el primer impacto enemigo, momento en el que se volverá a convertir en el Mario normal y pequeñajo de siempre, que quedará indefenso ante un nuevo ataque. Esta cualidad es sumamente útil a la hora de pasar zonas especialmete complicadas, pues en el cambio de Super Mario a Mario normal tendremos unos segundos de inmunidad en los que podremos seguir avanzando



con mayor facilidad.

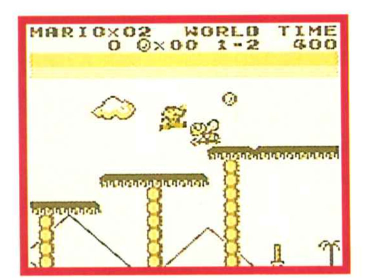
Otra habilidad que posee Super Mario es que puede **romper ciertos ladrillos** que están marcados con un cuadro, lo cual nos permitirá abrirnos sorprendentes caminos que nos llevarán a encontrar nuevos objetos, especialmente otros ladrillos que si los golpeamos reiteradadas veces nos recompensarán con grandes cantidades de monedas.

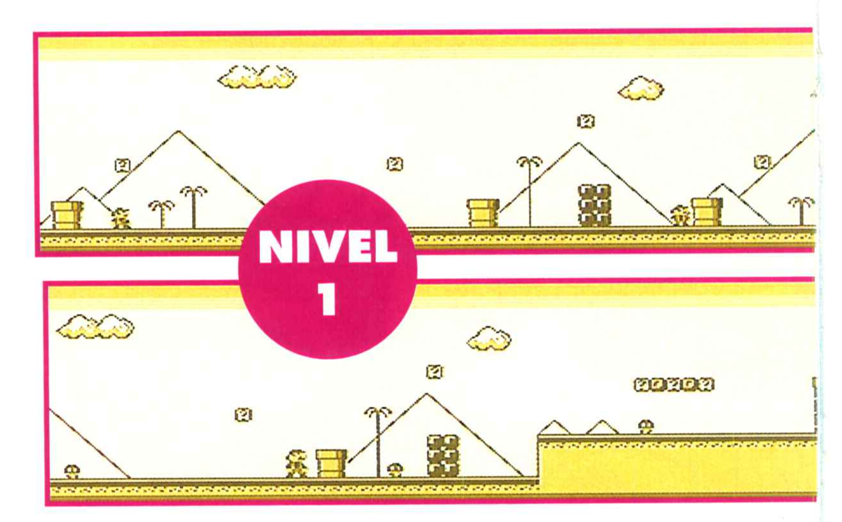
Si cogemos **la flor** (la cual sólo aparecerá si estamos convertidos en Super Mario), podremos disparar con el botón B unas **bolas** que rebotarán por las paredes, y con las que podremos aniquilar cualquier enemigo o recoger monedas a distancia. Esta gran arma tiene la limitación de que sólo puede haber un disparo en la pantalla al mismo tiempo.

Aunque aparentemente Mario parezca indefenso, cuenta con un gran aliado: **sus piernas**. Por un lado le permitirán esquivar a sus enemigos, (teniendo en cuenta que puede aumentar la velocidad y altura del salto **pulsando a la vez el botón B)**, y por otro puede pisar literalmete a cualquier enemigo que se le ponga por delante... o mejor por debajo. Para hacer esto únicamente debemos saltar encima del bicho, pero cuidado, porque si caemos enfrente de él, o nos avalanzamos a sus espaldas perderemos una de nuestras escasas vidas.

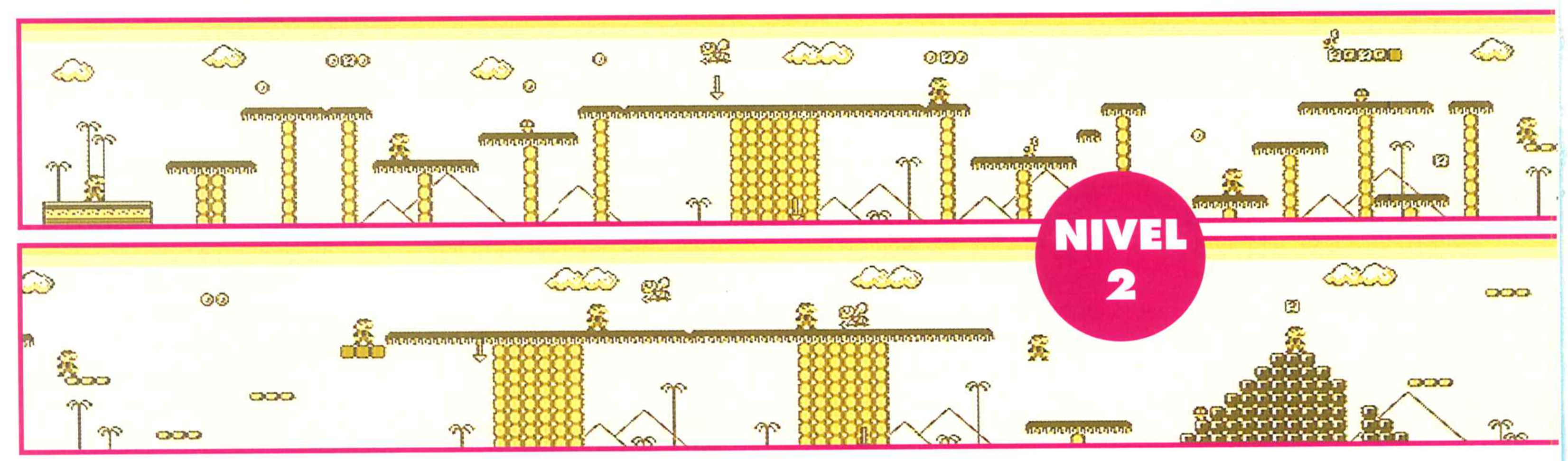
Un truco para **pasar puentes** formados por un



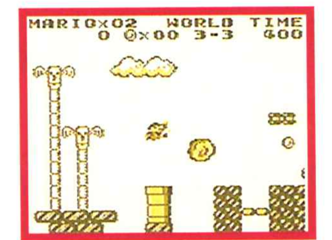




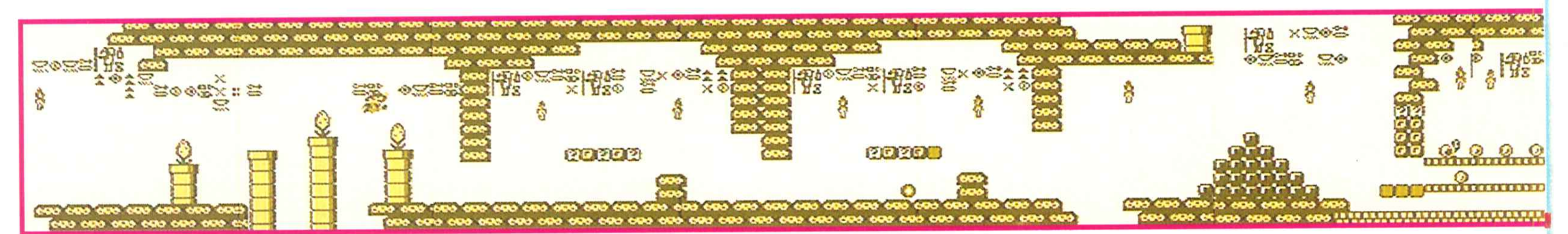
Super Mario Land es, posiblemente, el juego más representativo de la Game Boy... ¿Por qué será?.



Doce enormes niveles plagados de plataformas, enemigos y cientos de sorpresas, esperan impacientes tu visita.



En este tercer nivel nos introducimos de lleno en una peligrosísima pirámide, que, según nos han contado, es la tumba del famoso faraón egipcio Tután Jamón. Bueno, no sabemos si ésto será cierto o no, el caso es que aquí tendremos que enfrentarnos, entre otros peligros, a las temibles esfinges y a las mortales plantas carnívoras.



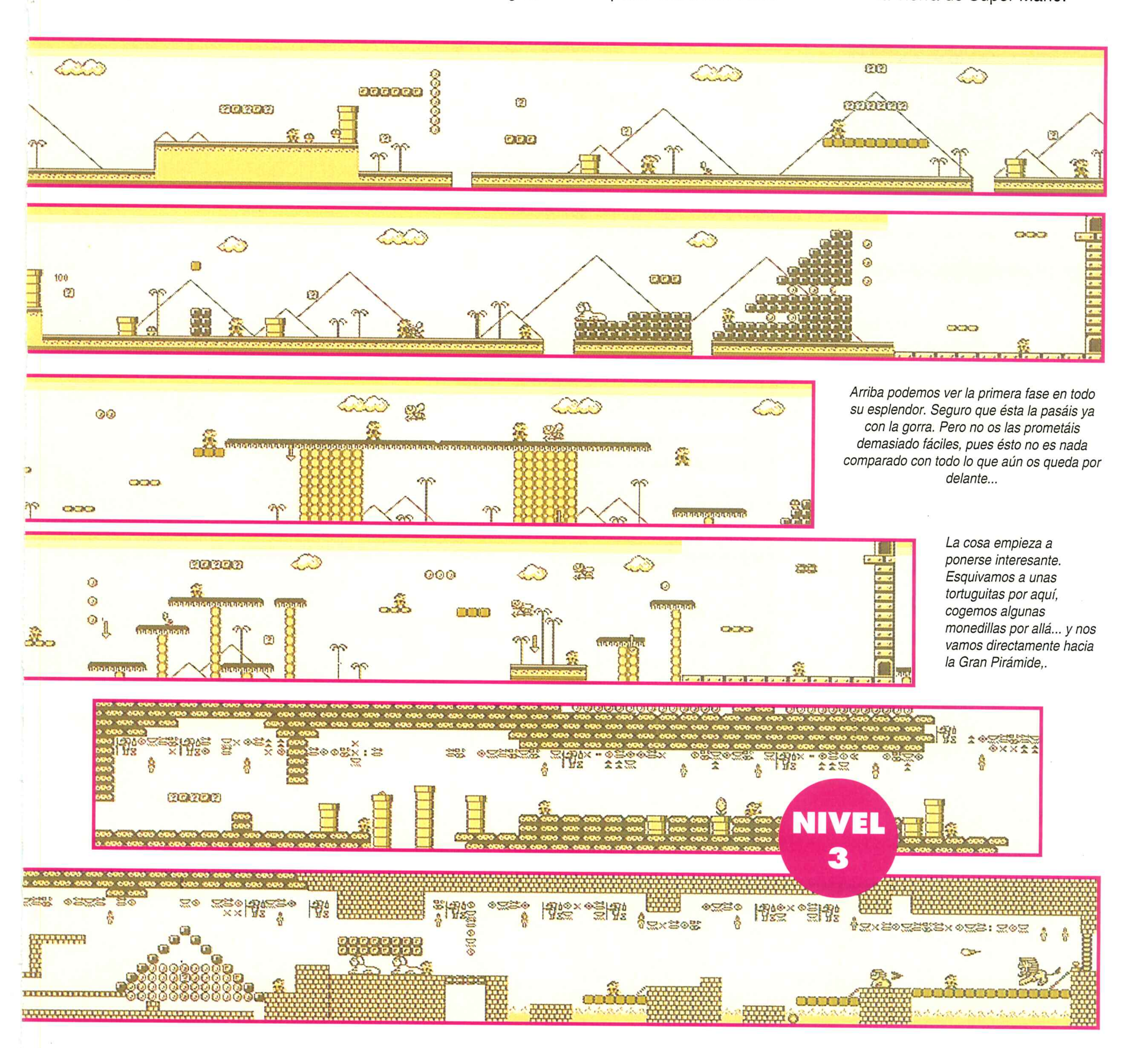
bloques y espacios vacíos consiste en coger carrerilla y avanzar sin miedo pulsando el botón B para ir deprisa. Si no nos paramos ni soltamos el botón, pasaremos milagrosamente como si voláramos.

Y seguimos con los truquillos. ¿Sabías que existen **otras formas de eliminar** a los incordiantes enemigos además de aplastarlos o dispararlos?. Pues sí, hay varias, como, por ejemplo, dejar que se caigan por un precipicio o saltar por debajo del bloque en el que se encuentran... todo depende del lugar donde nos encontremos y de los poderes que poseamos en ese momento.

Pero, al igual que existen diferentes maneras de acabar con los enemigos, también encontraremos enemigos exclusivos de ciertos niveles que tratarán de fastidiarnos de formas muy variadas. Sin embargo, tampoco debemos preocuparnos demasiado, pues, por muy fieros que parezcan, ninguno se resistirá a **uno o dos pisotones bien dados**.

Por último, y antes de pasar a analizar cada mundo, os diremos que durante todo el juego nos resultará muy útil **memorizar dónde se encuentran los objetos y ayudas**, así como **recordar las rutas** o la **situación de los enemigos conflictivos,** pues en este cartucho todos estos detalles no cambian nunca y se repiten partida tras partida.

Y sin más, pasemos a ver la Tierra de Super Mario.



Arriba podemos ver la primera fase en todo su esplendor. Seguro que ésta la pasáis ya con la gorra. Pero no os las prometáis demasiado fáciles, pues ésto no es nada comparado con todo lo que aún os queda por delante...

La cosa empieza a ponerse interesante. Esquivamos a unas tortuguitas por aquí, cogemos algunas monedillas por allá... y nos vamos directamente hacia la Gran Pirámide,.

MUNDO 1

• Nivel 1

En este nivel nos perseguirán unos malignos **champiñones** que no causarán graves problemas y hará su presentación la **tortuga Nokobon,** que seguirá apareciendo en los demás niveles. Bajo su apacible pinta esconde **una bomba** que explotará cuando la pisemos, aunque nos dejará un poco de tiempo para escapar. También veremos a unas enormes **ratas saltarinas** que podremos eliminar fácilmente.

En cuanto a las **tuberías**, podremos meternos por **la tercera y la sexta.**

Existe **una vida** escondida en el **cuarto bloque de la fila de 6 bloques rompibles**, y **el bloque que hay antes de la pirámide escalonada nos dará varias monedas.**

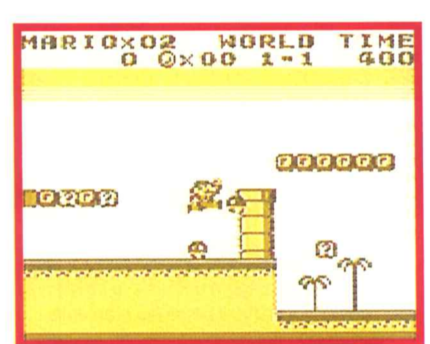
• Nivel 2

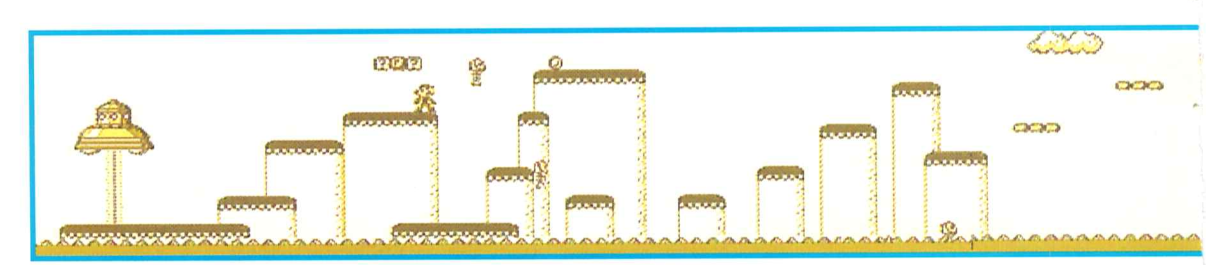
En este escenario debemos empezar a **calcular nuestros saltos**, so pena de caer al vacio.

Además de los champiñones y las tortugas veremos a unas **abejas** tiralanzas de vuelo horizontal.

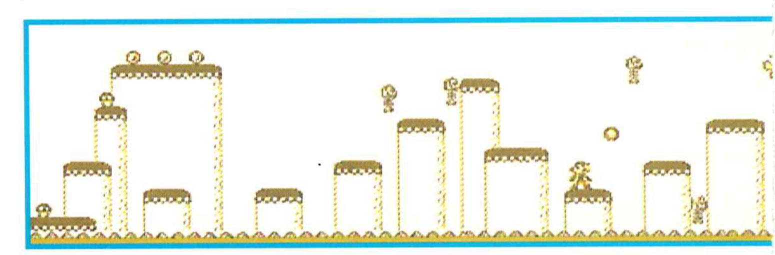
Hay **una vida** escondida que aparecerá si saltamos desde **el lado izquierdo del suelo inferior de la pantalla donde aparece la primera plataforma móvil.** Después de la última serie de plataformas móviles veremos

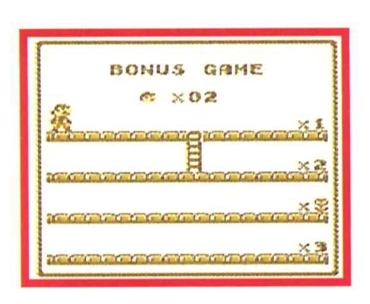






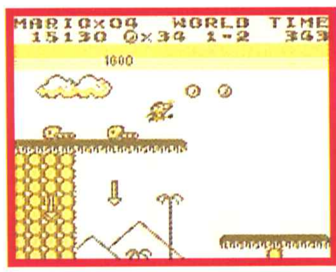
Abordo de este simpático y ultramoderno platillo volante, llegamos al mundo marítimo. De momento tened mucho cuidado de no caer al agua. Cualquier resbalón, cualquier paso mal dado y acabaremos como las raspas que surgen del fondo del mar.

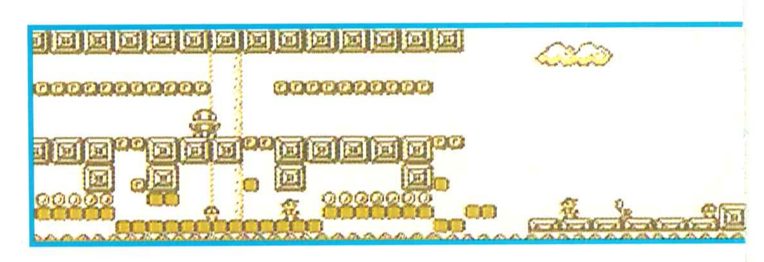




Las cosas se complican aún más. Por si no tenemos bastante con no ir a parar al fondo del mar, resulta que nos encontramos en nuestro camino con estos robots tan pesados que no hacen más lanzarnos sus enormes cabezotas.







El segundo mundo de Super Mario Land, nos lleva a unos bellos paisajes marítimos, donde el agua y sus habitantes serán los principales protagonistas.

¡Nos lo temíamos, hemos ido a parar al agua!. Bueno, menos mal que venimos bien preparados con nuestra escafandra y dispuestos a enfrentarnos a cuantas alimañas marítimas se nos pongan por delante.



NIVEL 3

6 bloques en el que **el tercero esconde una vida**. Al final divisaremos un nuevo tipo de bloques con forma de barril que tienen la particularidad que se caen bajo nuestros pies.

•Nivel 3

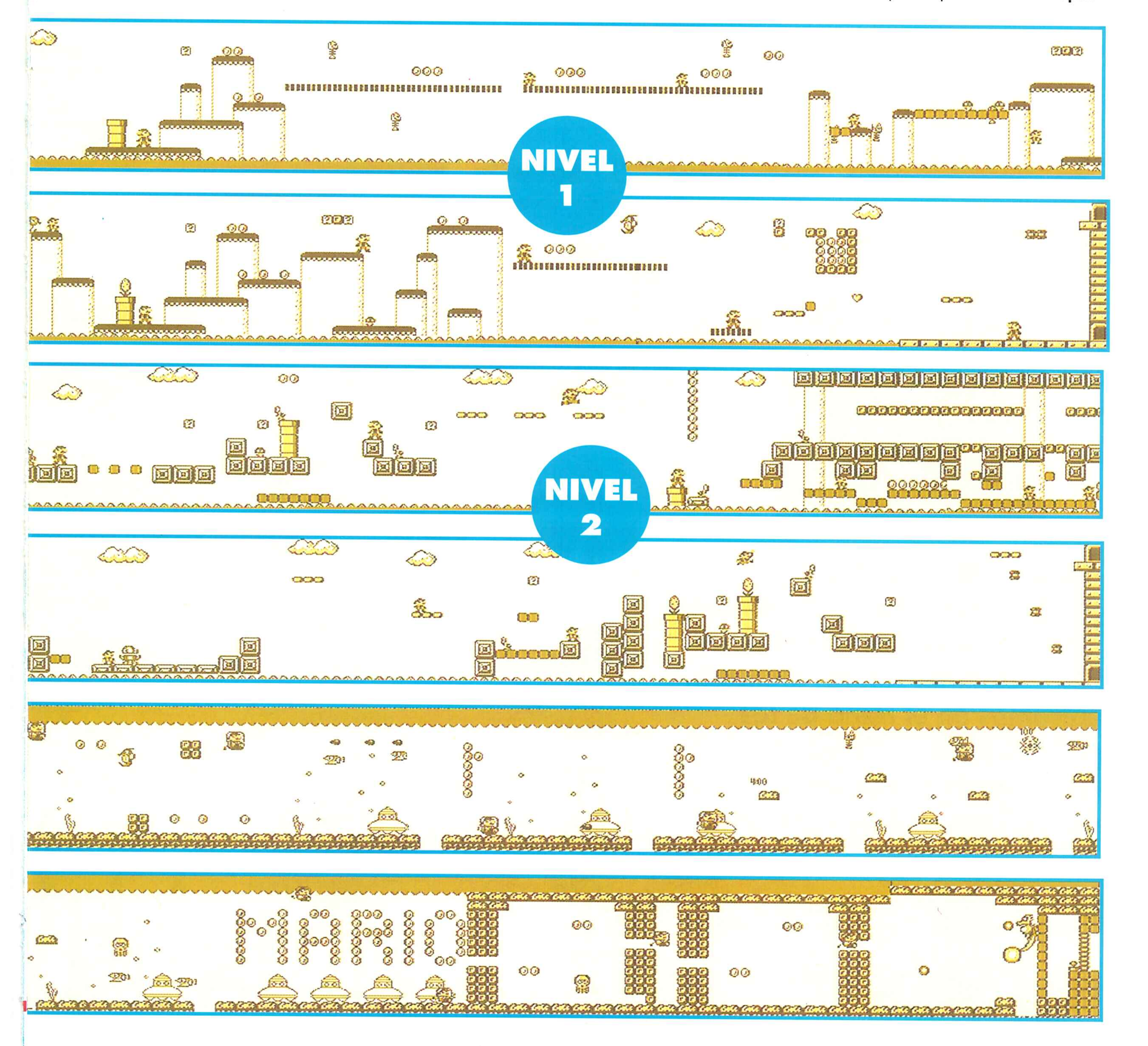
Nos encontramos dentro de una pirámide con techos que se desploman y nuevos enemigos como **plantas carnivoras** que emergen de las tuberías, o **esfigies** que nos lanzan mortales bolas. Existe un truco para pasar la primera parte del mapeado con la gorra, y consiste en **saltar a la pared izquierda** que hay en la entrada, momento en el que aparecerá una especie de **ascensor** que nos elevará hasta el techo.

Al final del nivel nos las veremos con el **Rey Totomesu**, un gigantesca esfigie que salta y nos lanza bolas de fuego a dos alturas. Acabaremos con él con **5 disparos** o simplemente saltando sobre él cuando esté en el suelo, eso sí, cogiendo carrerilla, con lo que además accionaremos **la palanca que abre la salida.** Seremos recompensados con **5.000 puntos y una partida** en el juego de bonificación.

MUNDO 2

•Nivel 1

Descenderemos de un platillo volante y apareceremos en un mundo marítimo donde tendremos que esquivar a unas **raspas**





de pescado y unos caballitos de mar que se mueven verticalmente, pero que pueden ser destruidos fácilmente.

Hay un **champiñon con tres monedas** escondido bajo la primera plataforma.

Podremos meternos en la **primera y la segunda tubería,** y hacia el final del nivel veremos un curioso recinto de bloques rompibles. Si desde la plataforma móvil destruimos los dos bloques superpuestos de la izquierda, se nos bonificará con una maravillosa vida.

•Nivel 2

Combatiremos contra los enemigos habituales y contra unos **robots** que nos lanzarán su cabeza.

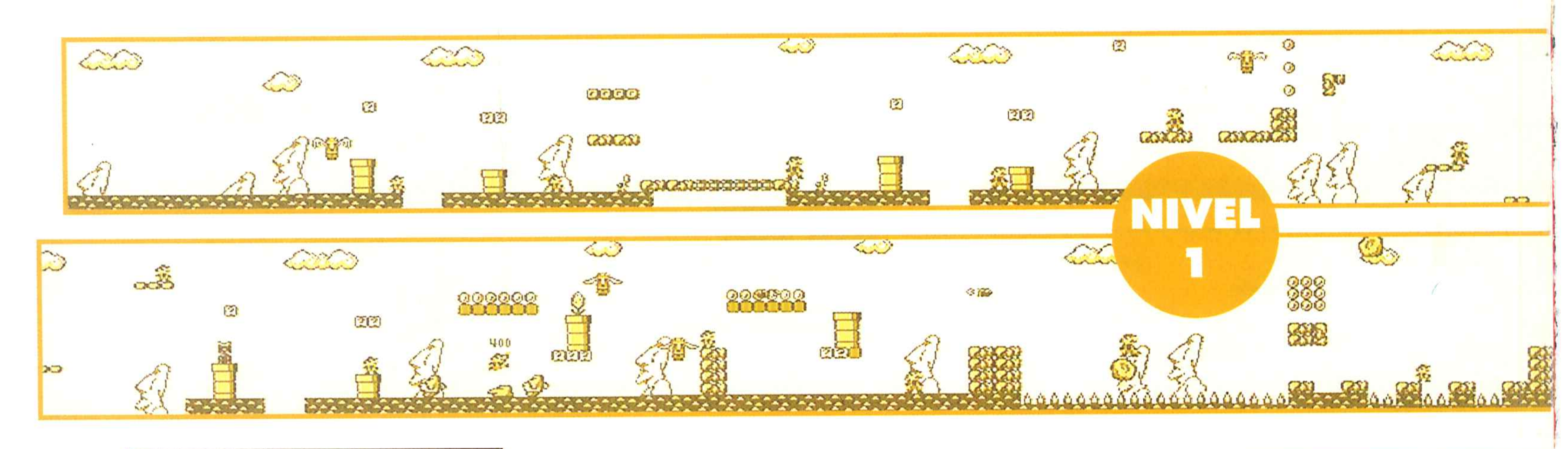
Veremos un lugar en el que, aunque aparentemente sólo podemos ir hacia arriba, si probamos a ir **hacia abajo** comprobaremos que no nos caemos al intentar entrar por el pasadizo.

La última tubería está abierta.

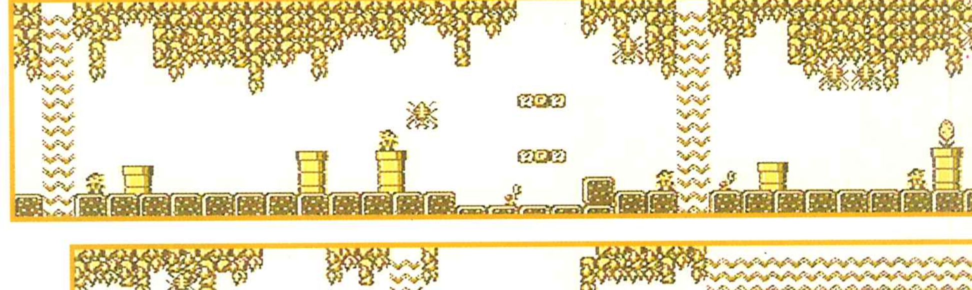
•Nivel 3

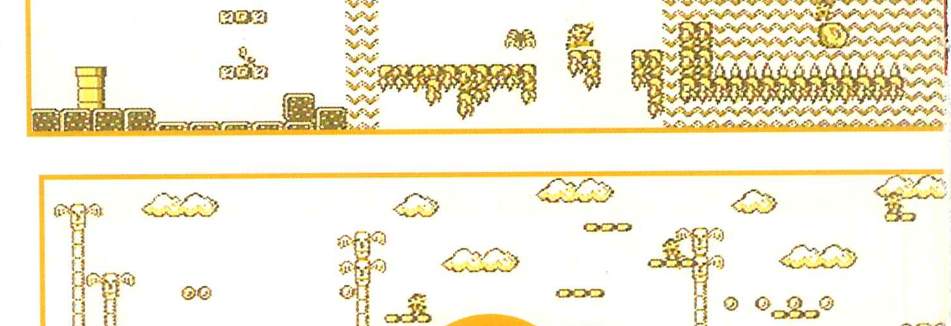
En este nivel hay un cambio radical, y pasamos a controlar un **submarino** que dispara torpedos y que nos permitirá enfrentarnos a las escuadrillas de peces, las raspas, los caballitos de mar o los pulpos que expulsan disparos al morir.

Debemos aprovechar la **gran cantidad de monedas y bloques destruibles** que hay en esta fase, pero teniendo en cuenta que el desplazamiento de la

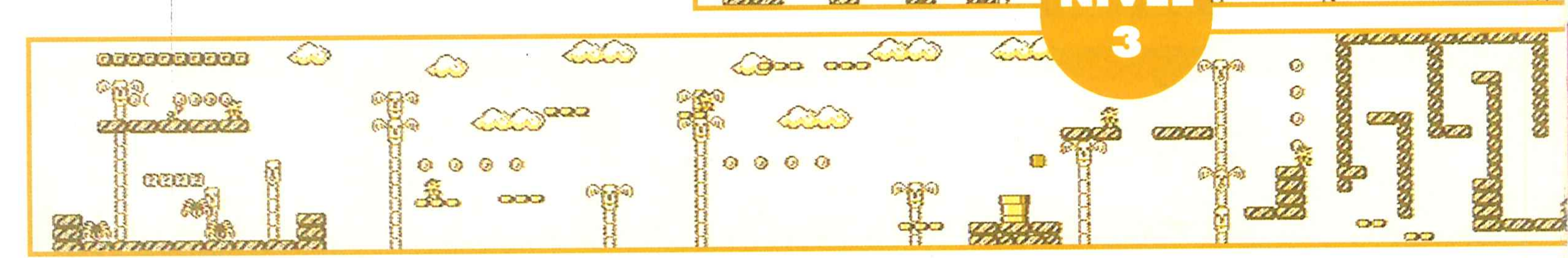








Por fin llegamos al tercer mundo. Nos está costando, pero vamos por el buen camino. Ahora, atención, entramos en el reino de las piedras y más vale que andemos con cuidado si no queremos salir de aquí con un buen chichón.



pantalla es automático y si nos quedamos aprisionados moriremos.

El enemigo final es **Dragonzamasu**, un caballito de mar gigante protegido por **Tamao**, una bola indestructible que rebota por la habitación. Después de **20 disparos** acabaremos con ellos, pero si destruimos los bloques de la entrada, podremos pasar sin necesidad de matarlo.

MUNDO 3

•Nivel 1

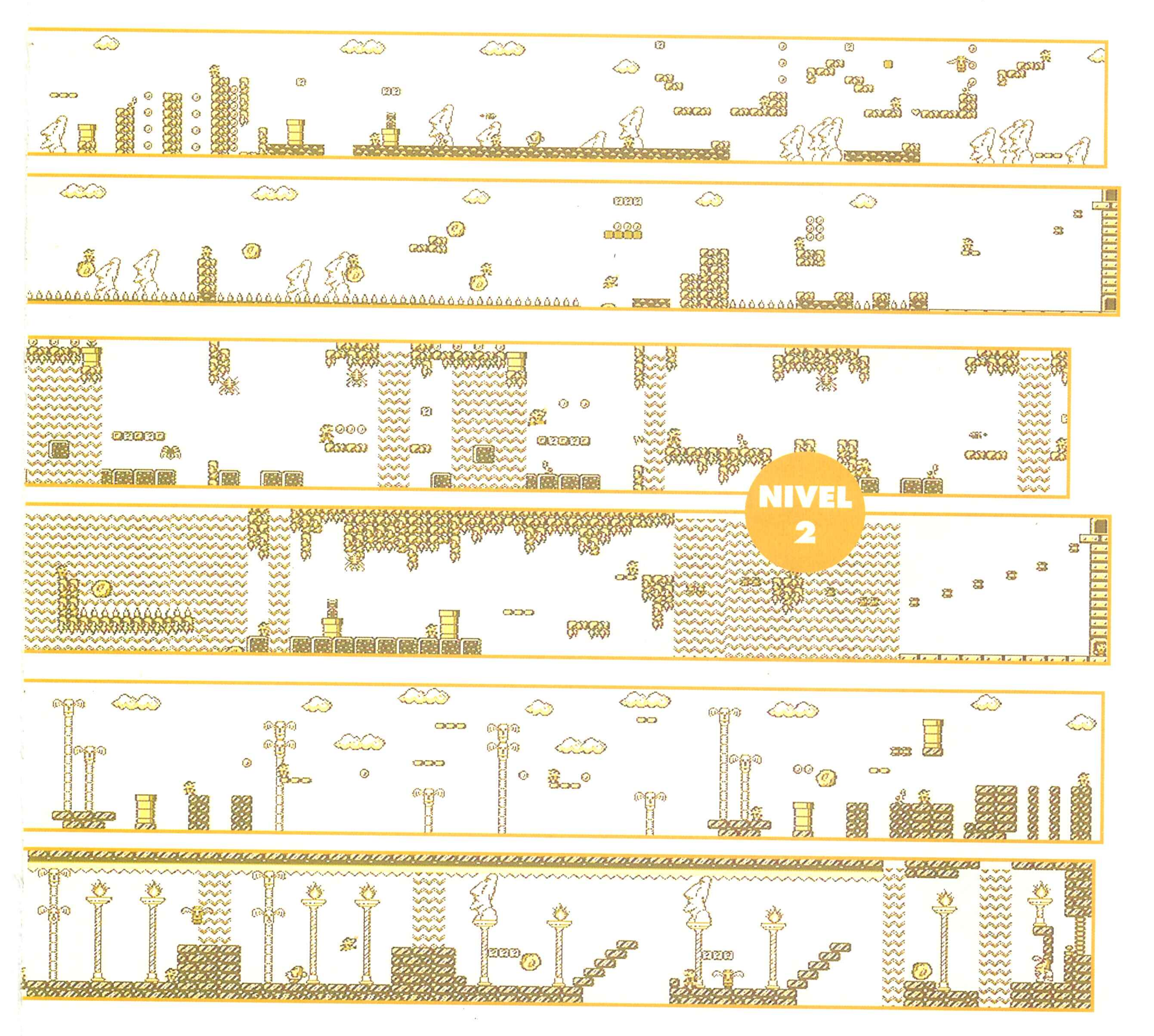
Este es el mundo de las **piedras**, y las encontraremos saltarinas o perseguidoras. También tendremos que enfrentarnos a unos **cañones** que surgen de las tuberías, aunque podremos destruirlos simplemente pisándolos.

Una de las zonas más conflictivas de este nivel es una en la que deberemos **saltar sobre unas piedras** que surgen del cielo para que nos arrastren en su camino; el truco consiste en **montarse sobre la primera que caiga** y estar atentos al sigiente cambio de piedra.

•Nivel 2

Si hemos conseguido llegar con vida hasta este nivel, -cosa realmente difícil-, nos encontraremos en el interior de una **cueva con arañas** de diferentes tipos.

Otros detalles de interés serán las típicas tortugas-bomba, nuevas zonas para usar el piedra-taxi e incluso un trozo de techo que se desprende de repente. Todo ésto aderezado con la emoción de que en cualquier momento podremos caernos por un precipicio... De locura.



acaba con...

•Nivel 3

Salimos al exterior, y después de pasar una zona de **plataformas móviles**, nos introducimos por la **tubería** y recogemos una **vida escondida** bajo uno de los bloques de arriba.

Si seguimos avanzando veremos un extraño lugar en el que tenemos que coger la **primera plataforma** cuando se dirija a la **derecha** y luego subir para **dejarnos caer** en la **plataforma derecha**, y saltar a suelo firme.

Llegaremos hasta un lugar con **tres bloques con interrogación y una piedra móvil**. Golpearemos el primero y recogeremos el **champiñon,** que nos será muy útil para pasar el enemigo final, **Hijoihoi**. Una vez convertidos en Super Mario pasaremos por encima de él y pulsaremos la palanca.



MUNDO 4

•Nivel 1

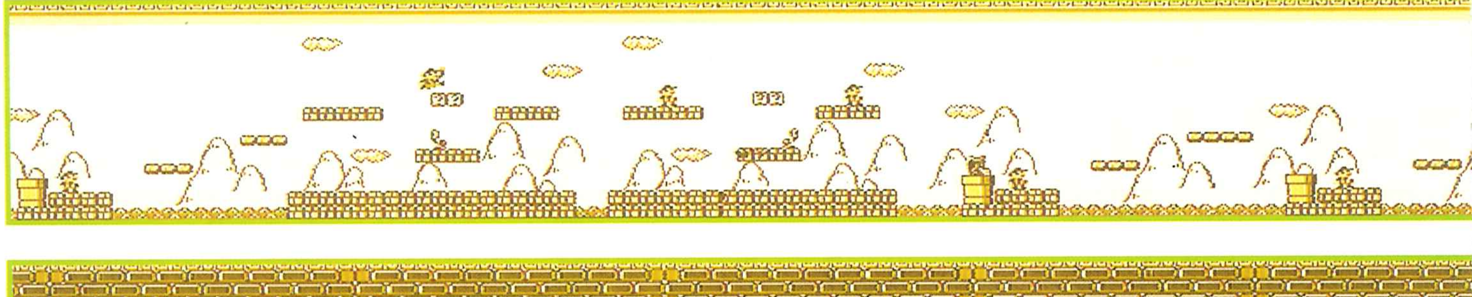
Nos metemos por la tubería de la izquierda, pero mientras caemos a la pantalla secreta debemos dirigirnos a la derecha para caer en el **interior de la zona de monedas**. Allí veremos plantas carnívoras y unos chinitos que resucitan cuando los aplastamos.

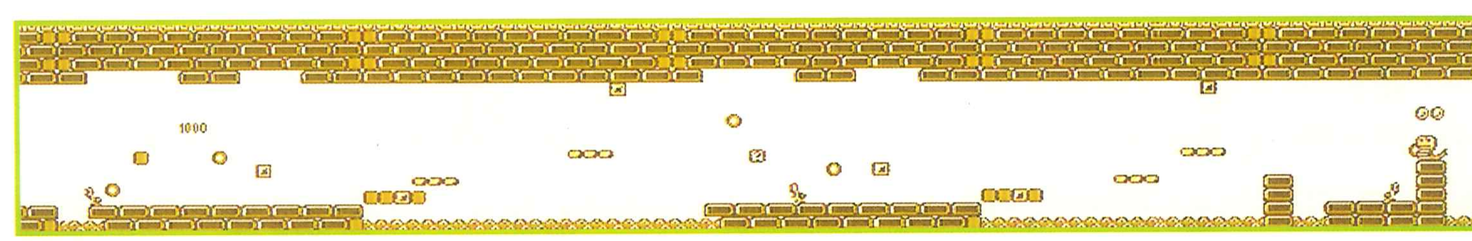
También hay un lugar en forma de embudo en cuya pared superior hay una vida.

•Nivel 2

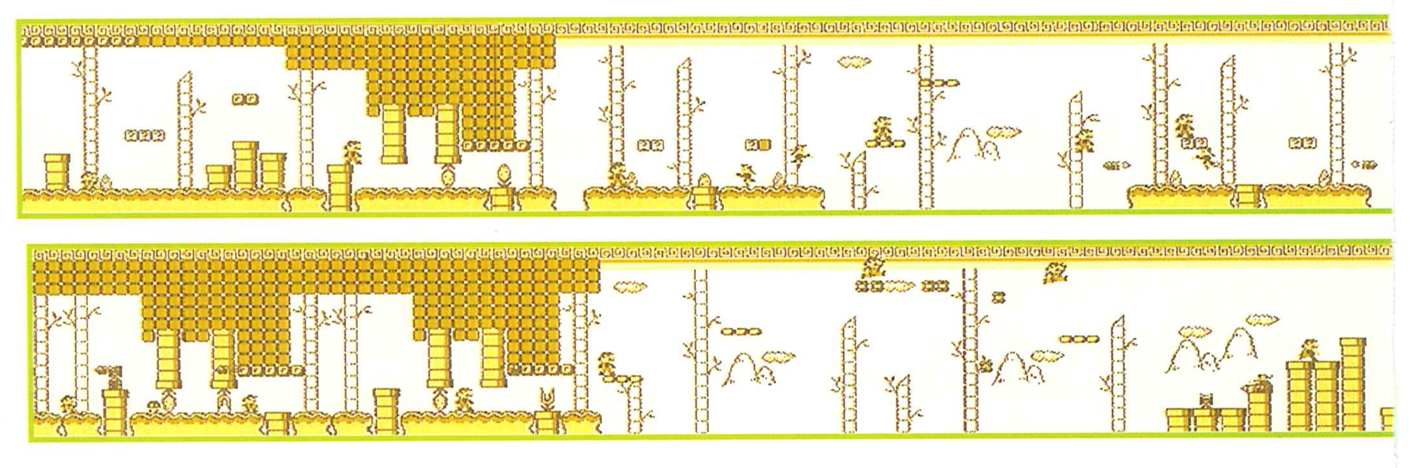
Como novedad, nos encontraremos con una **planta** que cada cierto

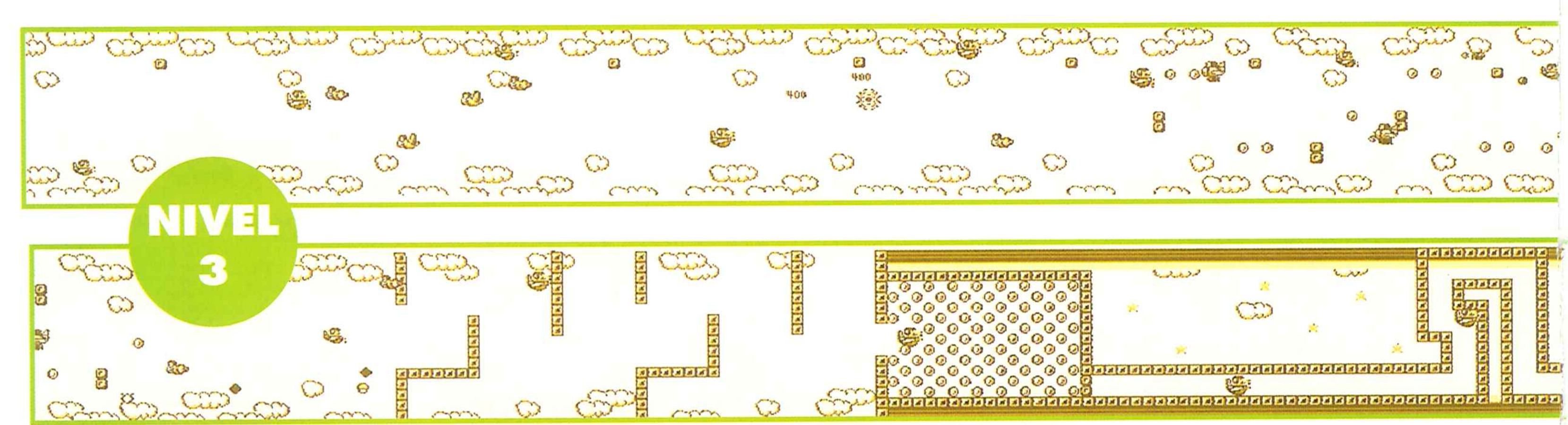
Cada vez estamos más cerca del final . Nuestro corazón palpita angustiado... ¿Conseguiremos llegar hasta la guarida del malo malísimo?. Desde luegosi después de haber pasado todo lo que hemos pasado no lo hacemos, es como para colgar la consola.





¡Vamos, vamos!? Un saltito por aquí, un esquive por allá y... de cabeza al avión que ha de llevarnos directamente al final de nuestra misión. Bueno, eso del final es un decir, pues ya sabéis que la cosa no acaba aquí...





tiempo nos lanzará una bola de polen. Después de pasar la primera podremos meternos por la siguiente tubería, **repleta hasta los topes de monedas**. Veremos una serpiente lanzadora de bolas y después una zona compuesta por bolas giratorias. Para superla debemos colocarnos dentro del radio de giro de las esferas y avanzar cuando estén a nuestra espalda.

•Nivel 3

Este es otro nivel de scroll continuo, pero que deberemos recorrer en **avioneta**. Aquí nos acosarán gallinas, aviones y minas.

Los pocos bloques que hay deben ser destruidos, pues casi todos esconden algún objeto interesante.

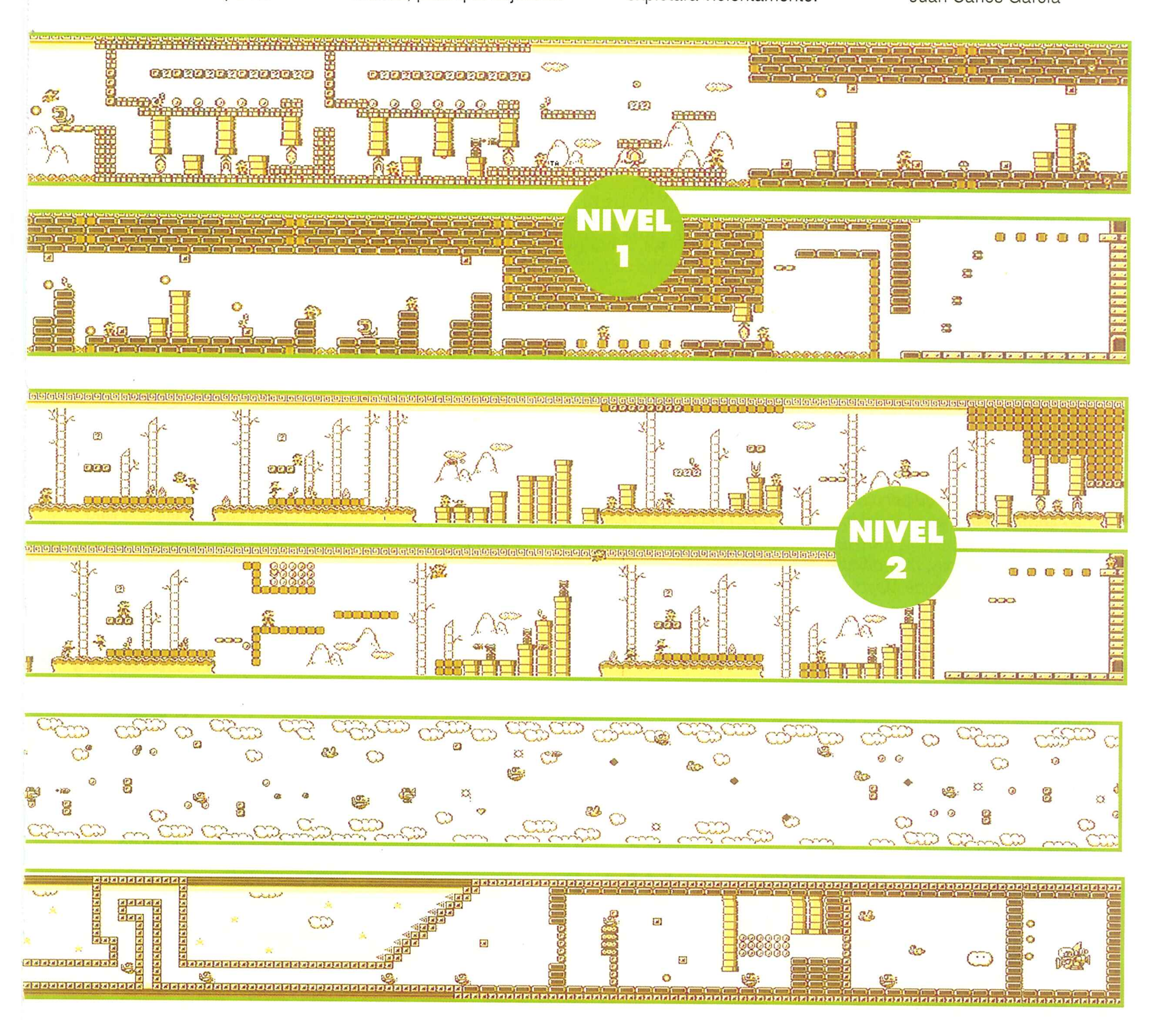
Atravesaremos una zona con muros y pasadizos, y nos veremos las caras con **Biokinton**, jefe de este mundo, pero que dejará de serlo en cuanto le endosemos **20 buenos misiles.** Una vez destruido, tendremos que enfrentarnos contra **Tatanga** en persona, quien nos lanzará desde su nave bombas que se fragmentarán en tres partes. Debemos concentrarnos en esquivar estos trozos **subiendo y bajando** para pasar entre ellos al tiempo que apuntamos a su nave, la cual, tras varios impactos, explotará violentamente.

Pero aún hay más...

Después de destruir a Tatanga veremos la **romántica escena final.**

Pero si pensáis que el cartucho ha terminado, estáis equivocados, porque cuando acabe esta escena comenzaréis otra partida en la que la enemigos se han multiplicado por dos y el tiempo corre que se las pela.

Juan Carlos García





Bueno, creo que no hace falta que me presente. Muchos de vosotros me conocéis de sobra. Algunos ya casi no podéis vivir sin mí. Y es que, no es por presumir, pero creo que soy uno de los más que sabe de consolas en este país. ¡¿Que no os lo creéis?!. Pues preguntad, preguntad y os demostraré lo que valgo. Pero no lancéis vuestras interrogaciones al aire. Ponedlas bien claritas en un papel, metedlo en un sobre y enviad la carta a:

HOBBY CONSOLAS
HOBBY PRESS S.A.
C/ De los Ciruelos nº4
28700 San Sebastián de los Reyes -Madrid-
indicando en una esquina: TELÉFONO ROJO.



Más preguntas sobre la Game Boy

Hola Yen, me gusta vuestra revista y quiero saber unas cosillas:

1.- ¿Qué juego me recomendarías, Fortified Zone o Navy Seals, para Game Boy?.

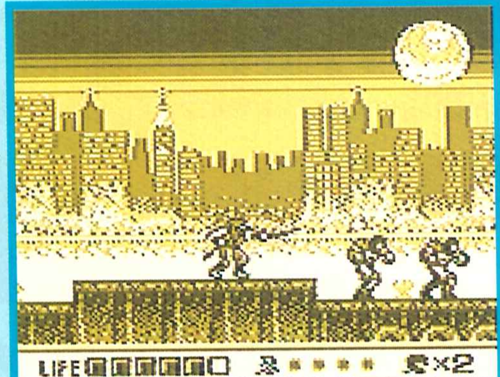
2.- ¿Qué tal está la versión para Game Boy del Dragons Lair?.

3.- ¿Ha salido ya la versión de la Game Boy del Shadow Warriors?, ¿qué tal está?.

4.- ¿Que tal está el Ninja Turtles 2?.

5.- ¿Qué juegos me recomiendas del estilo del Super Mario Land?. Gracias y hasta otra Yen.

José Rodriguez Rodriguez (Vizcaya).



Allá voy con mis respuestas, claras, concisas y más que veraces, (modestia aparte):

1.- *Mis gustos se decantan por el segundo. Mucho más divertido y con unos aspectos técnicos, tanto gráficos como sonoros, de bella factura. Le daría un 89 por ciento. Al otro un 81.*

2.- *Gráficamente es el juego más bello y bien hecho de todos los que hay para Game Boy. Pero jugablemente hablando deja bastante que desear y es muy, muy dificilito. Un 73 por ciento.*

3.- *Hasta mediados de Mayo, no podremos disfrutar de este sensacional juego.*

Lo que si te puedo decir es que es una sensacional versión de ese gran clásico, con muchos enemigos, muchos scroles y un gran mapeado. ¡Genial!.

4.- *Bastante mejor que la primera parte de la saga y uno de los títulos a tener en cuenta para Game Boy.*

5.- *Como el Mario no hay ninguno, amigo José. Hasta que no salga la segunda parte del Mario Land no vamos a poder disfrutar de las andanzas de nuestro más querido héroe. ¡A esperar tocan!.*





Una consola llamada Neo Geo

¿Cómo estás colega Yen?, yo bien. Quería decirte que la Mega Drive es la mejor video consola del mundo, hasta que apareció la Neo Geo, que dicen que supera a la Mega Drive, ¿cuál es mejor?, ¿cuántos bits tiene la Neo Geo?, ¿la Neo Geo es de Sega, Nintendo, Atari, Amstrad o cuál?.

Confío en tí.

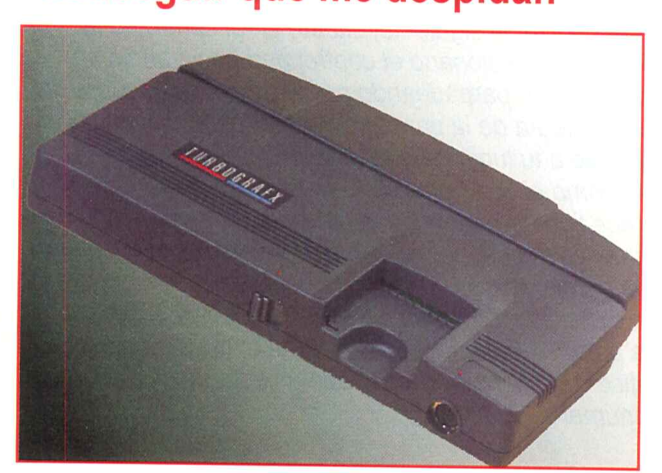
Miguel Rives (Madrid)

La Neo Geo, de SNK, tiene las siguientes características: paleta de 65.536 colores, 380 sprites simultáneos, 15 canales de sonido y efectos de rotación y zoom realmente alucinantes y dignos de elogio consolero.



Por estas razones, la Neo Geo vale el doble que la Mega Drive y los juegos, auténticas lecciones de espectacularidad arcadiana, cuatro veces más.

¿Mega Drive, Turbo Grafx Super Nintendo?... o cómo conseguir que me despidan



Hola Yen, soy un chaval que quiere comprarse una consola 16 bits y no se cuál comprar. ¿Cuál me recomiendas Mega Drive, Super NES o Turbo Grafx?.

¿Cuáles son los tres juegos más explosivos de cada consola, aparte de Sonic y Super Mario 4.

Jesús Manuel Dorta Chávez (Paradero desconocido)

¡¡No, por favor!!. ¡¡Basta ya de preguntas comprometidas.

Mira, Jesús, no puedo decirte exactamente la consola que te debes comprar. Sólo te puedo comentar que yo, como buen consolega, tengo las tres y con las tres me lo paso igual de bien. Cada una tiene sus ventajas y sus inconvenientes, pero eres tú quien debe decidir cuál te gusta más.

La otra preguntilla la contestaré gustoso y contento. Para Super NES, el mejor, como tú bien dices, es el Super Mario 4, pero otros mega títulos que puedes conseguir son el Final Fight, Super Ghouls'n Ghosts, Castlevania 4 o el U. N. Squadron. Para Mega Drive, aparte de Sonic, están el Castle of Illusion, Ghouls'n Ghosts, Revenge of Shinobi y Thunder Force 3. Por último, -que no la última-, para Turbo Grafx los más interesantes e increíbles son el R type, Devil Crush, Final Match Tennis y PC Kid 2 o Bonk's Revenge, como quieras llamarle. ¡Preguntón!.

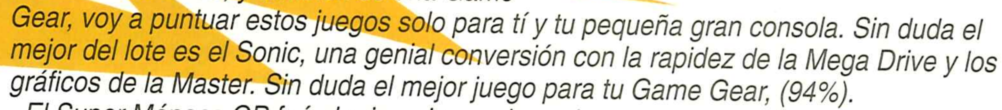


Celia y su Game Gear

Hola Yen. Tengo una Game Gear y me gustaría saber qué juego me aconsejarías y qué puntuación pondrías a cada uno, Sonic, Super Mónaco GP y Golden Axe.

Celia García de Marina y Soler (Gerona)





¿Qué tal, Celia?. Como poseedor y usuario de todas las consolas, y también de una Game Gear, voy a puntuar estos juegos solo para tí y tu pequeña gran consola. Sin duda el mejor del lote es el Sonic, una genial conversión con la rapidez de la Mega Drive y los gráficos de la Master. Sin duda el mejor juego para tu Game Gear, (94%).

El Super Mónaco GP fué el primer juego de coches para la portátil de Sega y, por tanto, no es excesivamente brillante. Como mucho le daría un 58%.

El último de los juegos también entra en el apartado de los juegos dudosos. Un 75%.

Creo que la decisión está clara. Celia, el puerco-espín azul de Sega es el que manda.

¿Roleando con el Shadow?

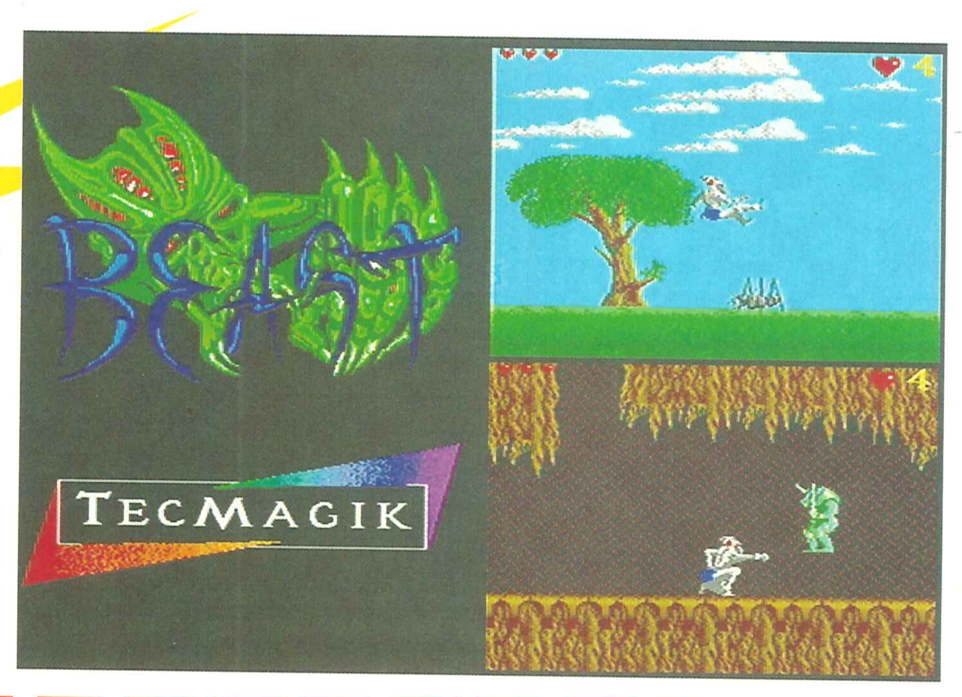
Hola Yen: Me gustaría que me aconsejaras sobre estos dos juegos para mi Master System 2, el Shadow of the Beast y Heroes of the Lance. Gracias por todo.

Miguel Angel Pineda Lezamit (Madrid)



Antes de nada, te diré que estos dos juegos no son del mismo género, el primero es un arcade de aventuras en toda regla y el segundo es un puro juego de rol. El Shadow es mucho más jugable, entretenido y espectacular, con sanos y necesarios toques de aventura pero en un entorno arcade con seis gigantescos niveles. Mi nota personal es un 90%.

El Heroes por su parte es un juego de rol de pura cepa de la prestigiosa e interminable serie de los Dungeons & Dragons. Le pondría un 78.



TELÉFONO ROJO

Un consolero en apuros

¡S.O.S., Yen, S.O.S.!. Esto es una emergencia, contesta por favor. Tengo unas dudas acerca de unas novedades de Nintendo y una preguntilla en el campo de la Game Gear:

1.- ¿Podrías decirme cuál de los siguientes juegos es mejor?, (haciendo un breve comentario y dando tu puntuaciòm personal), Tortugas Ninja 2, Mega Man 3, Kick Off y Robocop 2.

2.- Los juegos Sonic, Indiana Jones y Donald Duck, ¿Son conversiones directas de la Master?, ¿han mejorado en algo con el "trasvase"?.

3.- ¿Puedes darme algún consejo para eliminar al jefe final de Shinobi y Shadow Warriors?

4.- ¿Que tal están los juegos Golden Axe (GG), Hook, Star Trek y el nuevo de los Simpsons.

5.- El Mega Man 2 y 3, ¿son muy parecidos?. Corto y cambio.

Alberto Leirós García (Vigo).

Vaya, Alberto, parece que tienes algún que otro problemilla. pero no te preocupes, que para algo estamos los amigos.

1.- La segunda parte de las tortugas es la conversión de la recreativa de Konami, y es mucho más divertida y variada que la primera, además pueden jugar dos, (88 %). Mega Man 3, increíble secuela de la popular saga, mucho más refinada y divertida que nunca, (92%). Kick Off, demasiado rápido y bastante incontrolable, échale un ojo, (78%). Robocop 2, una buena tarea de Ocean, muchas fases, gran calidad técnica pero un poquito repetitivo (86).

2.- Los tres juegos son conversiones directas de la Master. Y lo único que cambia es la mayor velocidad en el scroll.

3.- La estreategia para matar a Neo Zeed en el nivel 8 del Revenge of Shinobi es la siguiente, sitúate en el centro de la habitación y mantén presionado el control pad hacia abajo y golpéale. Cuando esté parpadeando por el golpe, salta sobre él y golpea la zona negra de la pared para parar el movimiento de la cadena. Vuelve a tu lugar de origen y repite el proceso.

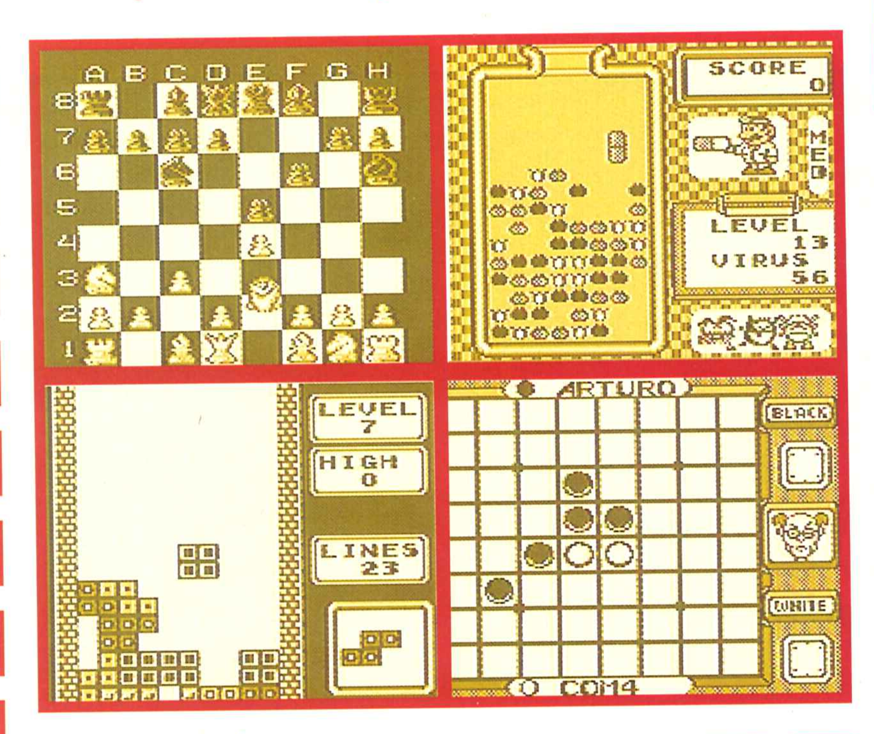
4.- Pasable, como el de Master. (75%). Peor de lo que se esperaba. Hace ligeros honores a la película.

El Bart vs the World está bastante mejor que el primero de los Simpsons, ya veréis, ya.

5.- Aunque mantienen semejanzas argumentales y jugables, en la tercera parte se han incluído más armas, mayor mapeado, mejores gráficos y al perrillo Rush. Además está comentado este mismo número.



Una portátil inteligente



Hace tiempo que me he comprado la Game Boy y me gustaría que me contestaras a las siguientes preguntas.

1.- ¿Cuántos juegos de inteligencia hay en Game Boy?.

2.- ¿Como se introducen passwords?.

3.- ¿Saldrá para Game Boy el juego Mega Twins?.

Juan José García Rodriguez (Barcelona).

Parece que te gusta darle al coco, ¿eh?, pues nada Juan José, te voy a narrar unos cuantos jueguecillos.

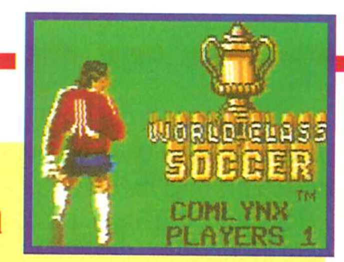
3.- El ejemplo más claro y mejor es el Tetris, que ya lo tendrás,pero también puedes encontrar el Dr Mario, el Pipedream, y un clon suyo llamado Blodia.

De ajedrez está el soberbio Chessmaster 2000. También hay un par de versiones del Othello. El próximo gran juego de estrategia, protagonizado por una mascota de Mario, será Yoshi, pero todavía no está a la venta. ¿Te vale con esos?.

2.- Los passwords se introducen mediante control pad como si de una tabla de records se tratase.

3.- La respuesta para tu tercera pregunta es no.

Un Lynxero de moda



Hola Yen. Tengo una consola Lynx 2 y una Game Boy y desearía que me pudieras contestar a estas preguntas:

1.- ¿La Game Boy puede convertirse en televisión?.

2.- Van a sacar algún juego de fútbol o Basket para Lynx?, ¿me podrías enseñar cómo son?.

3.- ¿Sabes cuándo van a sacar el convertidor TV para Lynx 2?.

Espero que las puedas contestar todas. Muchas gracias.

Marc Ferrer Quiñonero (Barcelona).

1.- Me temo, Marc que, de momento, en la Game Boy no vas a poder ver la tele.

2.- Estás de enhorabuena, Lynxero, estos dos deportes van a tener dos buenos representantes en Lynx. El World Class Soccer, con más de cien equipos para escoger y el Basket Brawl, de baloncesto callejero. Los dos parecen bastante buenos a priori.



3.- El convertidor de TV para Lynx posiblemente no salldrá nunca.

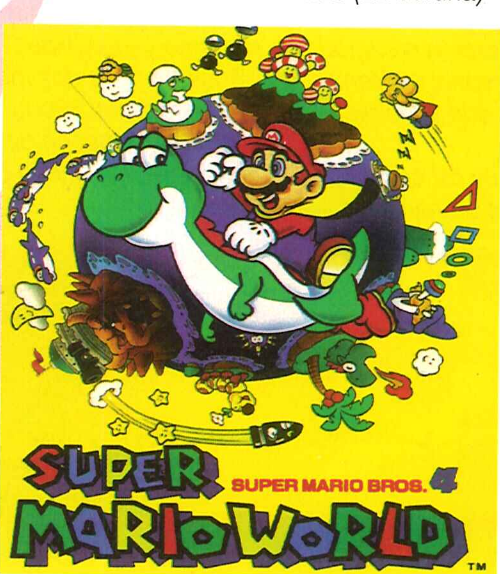
Cómo ves he contestado a todas tus preguntas. De nada, hombre, de nada.

Los cinco mejores...

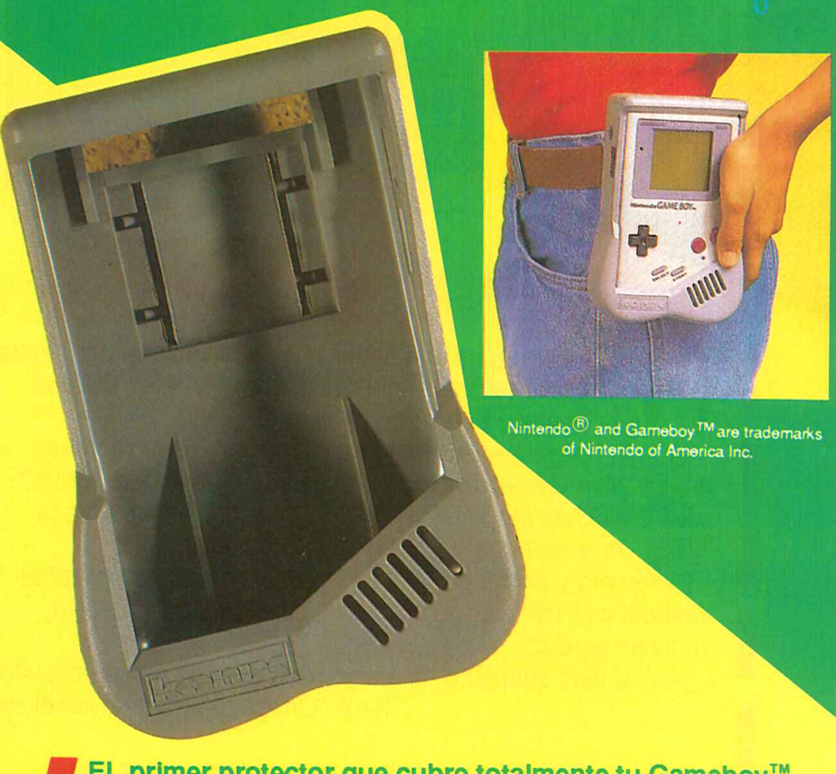
Hola Yen. En cierta ocasión dijiste que el Mario 3 era uno de los cinco mejores juegos de la década. Quisiera saber cuáles son los otros cuatro. También querría que me aconsejaras sobre los juegos para dos jugadores simultáneos para NES.

Luis Martinez Taboada (La coruña)

El mejor juego de la década es sin ningún tipo de duda, el Super Mario World 4 de la Super NES. Luego le siguen el Super Mario 3 de NES o el Sonic de Mega Drive y ..., no decimos más porque todavía queda mucha década. Pero apúntate por ahí este nombre: Robocod para Mega Drive.



SE ACABARON LOS GOLPES A TU GAMEBOY™ LLEGA, G.B. HOLSTER™ COMPLETARA TU EQUIPO.



Nintendo® and Gameboy™ are trademarks of Nintendo of America Inc.

- EL primer protector que cubre totalmente tu Gameboy™.
- Con la G.B. Holster™ puedes llevar tu Gameboy™ a todas partes.
- Lleva click de sujección para tu cinturón.
- Por su diseño y material podrás jugar sin parar.
- Sólo las pilas te la harán desenfundar.

ADEMAS PARA SEGA® MASTER SYSTEM Y NINTENDO® ENTERTAINMENT SYSTEM TU MEJOR ARMA.



PROEIN SOFT LINE
EDICIONES DE OTRA GALAXIA
PROEIN SOFT LINE
Marques de Monteagudo, 22, Bajo
Tels. 361 04 32 - 361 05 29
28028 Madrid.
Distribuido en Cataluña por:
DISCOVERY INFORMATIC c/ Arco Iris, 75
Tels. 456 49 08 / 09 Barcelona.

konix PRODUCTS





¡Ah!, juegos para Mega Drive

Hola Yen, me gustaría saber la puntuacioón de los juegos siguientes para la Mega Drive: Jewel Master, Phelios, Last Battle y Shinobi.

¡Ah!, también quería hacer tres preguntas: ¿los cartuchos Mega Drive Génesis sirven igual para la nueva Mega Drive?, ¿los cartuchos Mega Drive versión japonesa sirven para la Mega Drive europea?, ¿cuáles son las diferencias?.

La tercera y última pregunta es, ¿cuándo váis a publicar el Shinobi y el Toki?. Espero que me publiques en la revista, muchas gracias.

¡Ah!, quería saludar a mi amigo Rafa que me estará leyendo.

Sergio Ortega Gonzalez (Barcelona).

¡Ah!, pues te voy a responder ahora mismo y con esa sabiduría que ma han otorgado los dioses del cartucho. El Jewel Master es un curioso juego de acción y magia, bastante bien hecho y que incluso puede llegar a gustar mucho. Mi nota personal es un 84%.

Phelios es un shoot´em up basado en la mitología griega, lleno de acción, enemigos por abatir y super jugable.

Atención a sus bonitos scroles y enganchante adicción, 86 %.

El tercer juego, Last Battle, es una conversión de una mediocre recreativa de Sega. Resumiendo, tan flojilla e insulsa como la propia máquina de salón. 65 %.

Revenge of Shinobi, es de los cinco mejores juegos que hay para Mega Drive y como ya he dicho alguna que otra vez, le doy un 93%. No tiene nada que ver con la máquina recreativa. pero da igual.

Y vayamos a las preguntas técnicas, los cartucho de Genesis (americanos) son totalmente compatibles con las consolas europeas y japonesas. Sin embargo los japoneses no son compatibles ni con la europea ni la americana.

Pero hay adaptadores en tiendas especializadas o de importación para que puedas utilizar los juegos nipones en las consolas europeas y yankees.

El motivo de que no funcionen los cartuchos es puramente físico: una construcción diferente en el plástico y forma del cartucho hacen que no podamos utilizar esos juegos directamente.



¡Ah!, Sergio, ten cuidado porque algunos juegos "japos", tienen textos en este idioma, y los manuales también. Advertido estás.

¡Ah!, y recuerdos para Rafa.



La tercera o la cuarta...

Hola Yen, te quería hacer unas preguntas...

1.- ¿La Mega Drive es una de las mejores del mundo?, y si no, ¿qué puesto ocupa?.

2.- ¿Qué juego me recomiendas, el Out Run o el Mónaco GP de Mega Drive?.

Espero tus respuestas.

Alberto Puente Rodriguez (Barcelona)

Pues no esperes más porque aquí están. La Mega Drive, técnicamente hablando ocuparía la tercera o cuarta plaza en el ranking personal de Yen. Pero no te digo cuáles son las otras. A investigar tocan...

El Out Run es una muy fiel copia de la máquina de Sega, pero sumamente fácil y acabable. En las primeras partidas conseguirás llegar al final. Muy bueno pero muy fácil.

El GP Mónaco es otra historia y como uno de los diez mejores juegos para Mega Drive te sorprenderá por su realismo y jugabilidad.

Además tiene dos modos de juego y mantendrá inquieto tu control pad hasta que seas campeón del mundo, lo cual te costará una buena cantidad de partidas y días.







Don preguntas al habla

Hola Yen, quería que me respondiese a estas preguntas:

1.- ¿La consola de Nec, Turbografx, tiene juegos de Sega y Nintendo?.



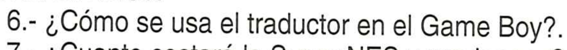
2.- ¿Van a sacar Super Mario Bros 4?

3.- ¿Van a sacar la Game Boy en color?, ¿servirán los juegos del Game Boy antiguo?.



4.- ¿Van a sacar alguna portátil más?

5.- ¿Van a sacar el Pac Land y el Snow Bros en NES?.



6.- ¿Cómo se usa el traductor en el Game Boy?.

7.- ¿Cuanto costará la Super NES y sus juegos?.

Juan Miguel Moreno Martin (Mallorca)

Pregunta, y yo te resoponderé, consolega mallorquin.

1.-La consola NEC tiene muchos juegos que han aparecido también en otros formatos. Entre ellos está el Wonder Boy, Vigilante, After Burner 2, Devil Crush, Final Lap Twin, Gradius, Hell Fire, Jackie Chan, Klax, New Zealand Story, Pacland, el inconmensurable R Type, Shinobi, Side Arms Special, Space Harrier y Tiger Road entre otros. Mira las pantallas y verás algunos juegos de Turbografx.

2.- De momento lo hay para Super NES. Para la 8 bits, está desde hace tiempo en Japón, pero todavía no va a llegar, amigo Juan. Por cierto, en el imperio del sol naciente, está a punto de salir la quinta parte.

3.- Está a punto de salir en Japón, pero su llegada a Europa es una incógnita.

4.- Hay posibilidad de que salga la Turbo Express de NEC. Por cierto, los juegos de la Turbo valen igual para la portátil.

5.- El Pac Land no lo hay para NES, pero sí el Pacman y el Pacmania, ¿los traerá alguien a España?. El Snow Bros está en Game Boy, pero en España no.

6.- Con el control y los botones... Bromas aparte, funciona exactamente como los traductores de idiomas portátiles.



7.-Menos de lo que tu crees.

Amigo Juan Miguel espero que mis respuestas te hayan servido de ayuda.



16 BITS
PISANDO FUERTE



PILLA 16 BITS POR 19.900 pts. (IVA INCL.)

No te conformes con menos, exige componentes profesionales de máquinas recreativas y garantía por un año.

Las nuevas videoconsolas te van a dar mucho juego, hasta 200 diferentes. Paleta de 512 colores. 6 canales en estéreo digital de alta resolución. Velocidad de 7 Mhz Gran gama de accesorios.

Llámanos **Telf. (91) 314 82 07**

Confirmanos tu pedido y será tuya en 48 horas.



EL SENSOR

No, no te has equivocado de página, ni has abierto la revista al revés. Estás en tu sección favorita de ¡Que Locura!, lo que ocurre es que nos hemos traído El Sensor a estas páginas, para ver si así coge un poco más de marcha.

Porque hemos decidido que, a partir de este mes, seáis vosotros los que hagáis esta sección, que nos contéis lo que os mola, lo que no os mola y lo que os deja totalmente fríos. Queremos que seáis vosotros quienes, con vuestras cartas, nos hagáis ver lo que realmente os gusta y os molesta de este mundillo consolero. Con ello, estamos seguros de que El Sensor se va a convertir en un auténtico termómetro que refleje las opiniones de los auténticos consolegas.

Y, como siempre, sólo nos queda recordaros que debéis enviar vuestras cartas a :

HOBBY PRESS
HOBBY CONSOLAS
C/ De los Ciruelos nº4
28700 San Sebastián de los Reyes. Madrid.

y no se os olvide indicar en el sobre: EL SENSOR.

MOLA

- Que la Super Nintendo llegue ¡ya! a España. Y esto sí que es una pasada...
- La bajada de precios de las Sega y la Turbo Grafx.
- Los mandos infrarrojos.
- El espectacular despliegue de páginas de la revista. ¿O no?

NI FU NI FA

- Que Atari no nos proporcione un "aparatito" con el que poder igualar la calidad de las pantallas de Lynx que ofrecemos en la revista con la de sus primas portátiles
- Que cada vez reduzcan más los niveles de los juegos. Queremos muchos y con mucha marcha.

NO MOLA

- El Imperio del Monopolio Cartuchero. Si quieres hacer juegos, tienes que pagar una "pasta" a las superpotentes. De esta forma se ha acabado con los pequeños grupos de buenos programadores que había, por ejemplo, en España.

Así se está hundiendo a los pequeños y muy buenos programadores que hay por ahí.

Espatulator y Llanator para tu Mega-Twin Drive Simultaneosly

Espatulator y Llanator son los dos últimos periféricos que ha lanzado al mercado la anquilosada empresa Kiste Hard.

Espatulator arranca con un mango de considerables medidas, el cual permite movimientos muy obtusos de inclinación casi total ante el enemigo en ciernes, gracias a un sofisticado sistema de compresión medular de zinganio pastoso.

Llanator, por su parte, permite una adaptación total entre el brazo postizo y el agarrador post-ergonómico, produciendo una agradable sensación de inutilidad contenida. La plataforma que da vida al Llanator levita ante la proximidad de campos eclécticos, por lo que se recomienda su uso en superficies de corte abrupto como La Pedriza o el cañón del Colorado.

La consola que se adjunta en el "pack", posee dos entradas para jugar simultáneamente con tu panadero. Y todo por ésto lo podrás conseguir sólamente por y pico.

LINEA DIRECTA CON...

¿Qué?, ¿apabullados por el despliegue de novedades?. Pues que conste que no estamos dispuestos a parar de soprprenderos en ningún momento. Así que, atentos, please, porque ahí va otra historia que os hemos preparado.

La cosa se trata de que cada mes vamos a poner a vuestra entera disposición, a un personaje del mundillo consolero. ¿Que qué hacéis con él?. Pues muy sencillo. Le enviáis una carta haciéndole la pregunta que se os ocurra, y ya trataremos nosotros de que todas os sean contestadas. Interesante, ¿verdad?.

Pues, ¡ale!,. coge un papel, algo para escribir y mandanos tu pregunta, -sea la que sea-, ahora mismo a:

HOBBY PRESS S.A. HOBBY CONSOLAS
C/ DE LOS CIRUELOS, Nº 4
28700.SAN SEBASTIAN DE LOS REYES. MADRID
(indicado en el sobre LINEA DIRECTA)

Y para abrir la sección, nos ponemos nosotros mismos en la palestra. El director de la revista, Amalio Gómez, se encargará de dar respuesta a todas las cuestiones que se os ocurran acerca de Hobby Consolas.

Así que, ya sabéis, ¡a despellejarle vivo!.



PROTAGONISTA, TÚ

Y como la cosa va de inauguraciones, empezamos hoy otra nueva parida. En esta ocasión la cosa consiste en que si nos mandas una foto con tu careto, te ponemos el cuerpecillo del héroe que tú nos digas y te sacamos en la revista. Mola, ¿no?. Pues ya sabes, envía tu carta donde siempre y no te olvides poner en el sobre: PROTAGONISTA, TÚ.

CONSOLA	Ulti	Pénul	Antepénul
MEGADRIVE	Flicky	Zoom	Star Flight
M. SYSTEM	Line of Fire	E-Swat	Back to the Future 2
NINTENDO	Lee Trevino's Fighting Golf	Days of Thunder	Top Gun
GAME BOY	Dynablaster	Paper Boy	World Cup
GAME GEAR	Pengo	Solitaire Poker	GP Monaco
LYNX	Cyberball	Robotron	Xenophobe

LA CONTRALISTA

Empezamos hoy algo que siempre hemos tenido ganas de hacer: la contralista.
¿Que de qué va ésto?. Muy sencillo. Se trata de elaborar una lista de anti-éxitos en la que nos digáis los títulos de los cartuchos que menos os han gustado, con los que más os habéis aburrido, o, simplemente, de aquellos de los que os arrepentís haber soltado el dinerillo. Sencillo, ¿verdad?
Este mes hemos echo nosotros la contralista, pero esperamos vuestras opiniones para que, a partir de ahora, la hagáis vosotros mismos.
Y, como siempre, ya sabéis que en una esquina del sobre debéis poner, además de los datos de siempre: LA CONTRALISTA.
¡Esperamos vuestras opiniones!.

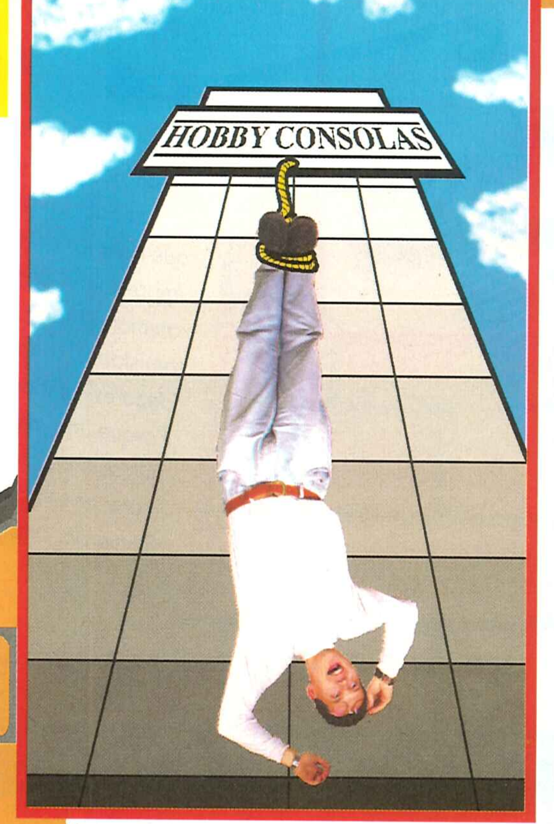
GAMEBOYVISION:
el cine del futuro

Hace escasas fechas era presentada, en la base de octópodos del ejército Guaraní, un nuevo modelo de Game Boy compatible CAM, RECAM y OLIGOCAM PLUS DE LUXE CD PORRÓN.
El invento permite ver películas desde varias millas a la redonda y, además, ofrece la posibilidad a los jugadores de controlar los movimientos y acciones de los protagonistas.
Tan alucinante invento saldrá a la venta en breve en las principales charcuterías y tiendas de ultramarinos de toda Cuenca.



Con las aventuras de este intrépido espía de los servicios secretos de espinaje consolero, Juanín Frentes, abrimos una nueva sección en la que vosotros y los personajes que hayáis creado, serán los protagonistas. Para ello, no tenéis más que inventar la mascota de un videojuego imaginario, del que vosotros seréis responsables, y mandarnos la carátula (dibujada igualmente por vosotros) hasta nuestra redacción, eso sí, poniendo en el sobre "MASCOTAS". Ojo, no valen personajes ya consagrados como Mario, Sonic, Alex Kidd, ect. Han de ser vuestros y sólo vuestros ¿ entendido?





LOS ERRORES SE PAGAN

Aunque os cueste creerlo, no somos perfectos. Y ha habido veces que, incluso, hasta nos hemos equivocado.
Contar aquí ahora todos nuestros errores nos ocuparía mucho espacio, y tampoco nos vamos a poner en ridículo de mala manera.
Bastará con que os contemos el último, que, además, ocurrió en esta misma sección.
Uno de nuestros redactores, en pleno uso de su ignoracia, afirmó que Hobby Consolas había batido un record de TIRADA, y cifró la cota en 100.000 ejemplares. Pues estaba muy equivocado, ya que, en efecto, la cifra alcanzada era de 100.000, pero de VENTA, que parece lo mismo, pero no es igual.
Pero el error no es tan grave, pues esa cantidad ya se ha quedado corta y ahora andamos nada menos que por los 150.000. Y seguimos subiendo.
En cuanto a lo que hemos hecho con el redactor... ¡ya lo podéis ver!.

¡Qué LOCURA!

La marcha consolera

Está hecho un monstruo este Mario. Salta, crece, sube y baja. Y ahora... baila.

Fijaos qué pose. Todo un monstruo en las pistas de baile. ¡Qué complexión, qué gesto... qué barbaridad!.

Pero bueno, ahora que nos fijamos, en la pista están todos, ¿no?. Mario, Bart, un brazo de Michael Jackson, otro de Robocop, y... los calzones de Toe Jam... Lógico. Porque todos son unos marchosos y no quieren perderse el ritmo consolero. Como su autor:

Rafael Conesa, de Cartagena (Murcia)



PACO BOY... EN COLORES

Sega y Nintendo han decidido lanzar al mercado este curioso producto en el que se combinan las mejores características de sus respectivas máquinas. Sólo falta ponerle la marca, pero se barajan dos posibilidades: Nintenga o Segendo. Mitad Sega, mitad Nintendo... todo consola.

Guillermo Moreno (Murcia)

HOMBRE, DAN JUEGO, PERO NO TANTO

Lo que pretende nuestro amigo nos parece ya demasiado: un aparato que además de divertir, impresionar, impactar, animar, crear amistades... ¡haga los deberes! ¡imposible!. Porque una máquina que sólo da alegrías jamás se debe meter en el terreno de los disgustos. Recuerda, amigo Victor: Nunca se deben mezclar los deberes con el placer.

Victor Nuñez (Valladolid)

CONSOL T.V.

¿Y no tiene ninguna que haga los deberes?

LOS NUEVOS HÉROES

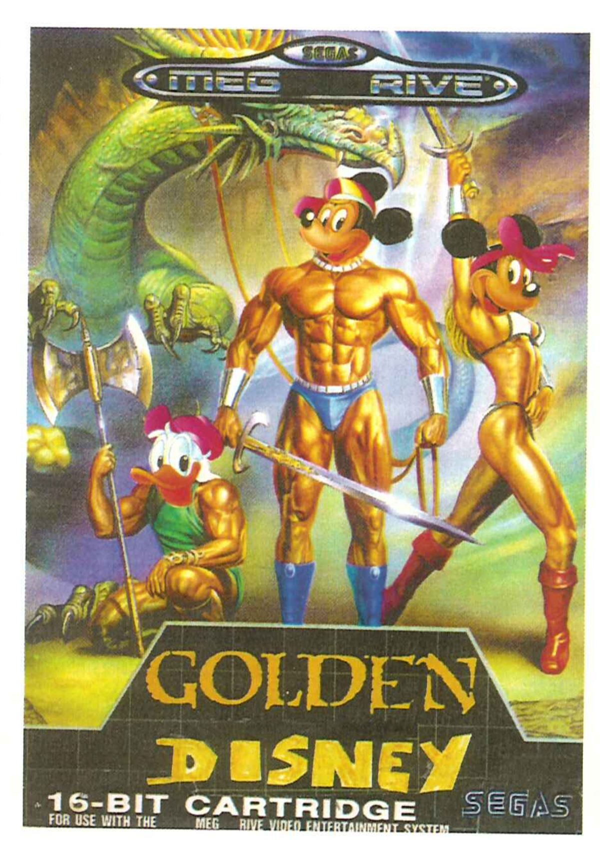
La hiostorieta habla por sí sola. *Adiós Superman, yo sólo quiero que me salve Mario.* Y con razón. Los nuevos héroes andan pitando, con los humos subidos y dispuestísimos a todo. Se acabaron los musculosos que todo lo hacen bien. ¿Queda claro?. Y los que no estén de acuerdo, que se dirijan a Victor, que él les hará entrar en razón. Muy bueno, sí señor, muy bueno.

Victor Nuño Alvarez (Valladolid)



Auí llega por fin la ansiada novena parte del mítico Golden Axe, aunque en versión especial para niños intrépidos de corazón retroactivo. El pato Donald, Mickey Mouse y Minnie en una lucha infernal contra el Imperio de los Ogras espeluznantes. Estará disponible para las próximas... ¿navidades chinas?.

J. Manuel y Francisco J. Lozano Gutierrez (Cadiz)



¡ TANTO LAS QUEREMOS....

... que no conseguirás quitárnoslas, Shredder!.

Ni a nosotros tampoco. Que aquí, a todo lo que sea consola, la queremos con locura, porque nos gustan, porque nos hacen la vida impos..., digo, agradable y porque nos permiten comunicarnos contigo mes a mes.

Antonio Martín Comellas, de Palma de Mallorca



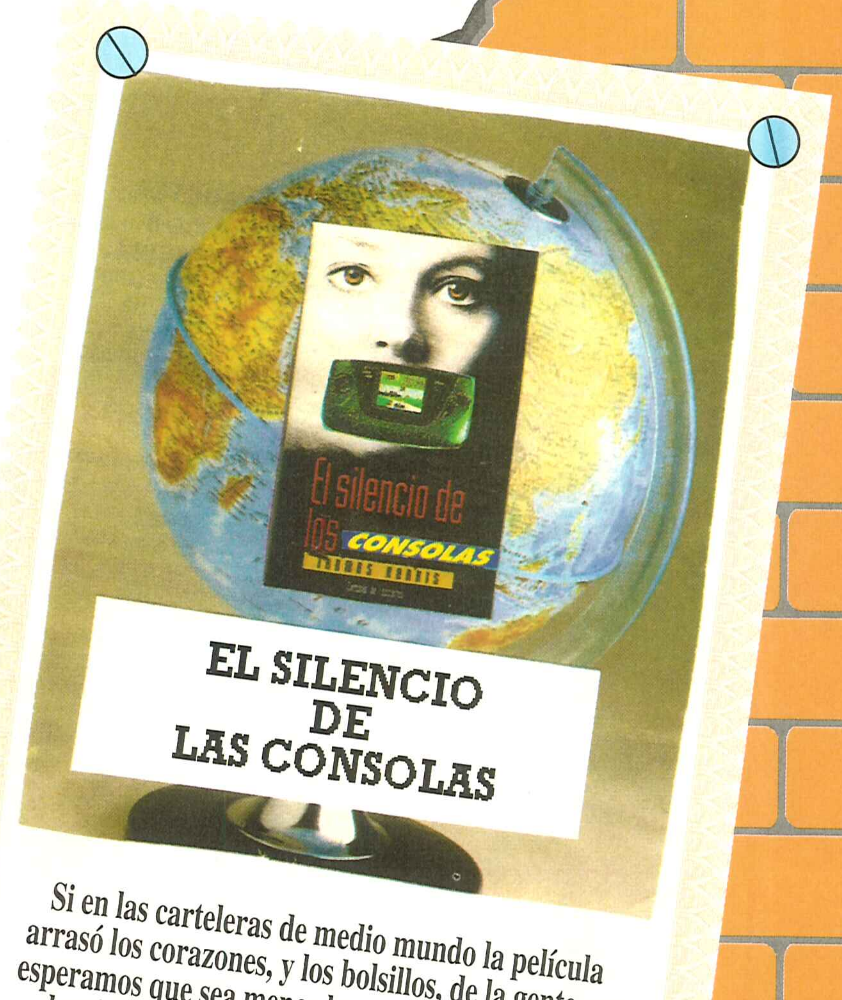
SE PASARON DE REALISMO

Algunos juegos son del todo trepidantes, rápidos, espectaculares y adictivos. Tienen todo lo que un jugador puede pedirle a una máquina.

Pero tampoco hay que pasarse. Porque luego te ocurre lo que a Daniel, y te sale el tiro por la culata. Quieres tanto, tanto realismo que al final lo consigues...¡y de qué forma!.

Así que ya sabes, si quieres vivir emociones fuertes, únete a nosotros y sabrás lo que es bueno.

Daniel Nevado Billar (Barcelona)



EL SILENCIO DE LAS CONSOLAS

Si en las carteleras de medio mundo la película arrasó los corazones, y los bolsillos, de la gente, no esperamos que sea menos la conversión que pronto hará su aparición en las principales consolas.

Luis Nuño Alvarez (Valladolid)



MEGASÓNICO: LA MASCOTA DE LOS "ACELERAO'S"

Con ese nombre conoceréis a partir de hoy a una de las mascotas más rápidas, y en consecuencia, menos divisables de toda la historia cartucheril. Observadla bien porque...

¡¡¡Vaya, ya la hemos perdido de vista otra vez!!!

Y tú... ¿qué?

¡Oye, consolega!, ¿qué haces ahí con esa cara, mirando y riéndote de las gracias que se les han ocurrido a otros lectores?. ¿Es que tú no tienes papel, lápiz, manos y cabeza?.

Pues oye, no sabemos a qué estás esperando para mandarnos algo. Porque, además, nos vale cualquier cosa: una foto cachonda, un truco flipante, un chiste desternillante, un intercambio consolero, una sugerencia, un record, un piropo, una crítica, un dibujo, un mensaje de desesperación... cualquier cosa que se te ocurra. ¿Es que no sabes que en esta sección, y en otras que haremos con lo que nos envíes, tenemos sitio para todos y para todo?.

Y además no vas a trabajar gratis, ¡en Hobby Consolas todo tiene su recompensa!. No sólo verás tus cosas (y tu foto si nos la mandas) publicadas en la revista más fardona de toda la galaxia, sino que también puedes llevarte un reloj jugable de Mario, o pegatinas, o chapas, o cualquiera de los regalos sorpresa que estamos preparando para tí.

Ya sabes... si mandas mil cartas, te puedes llevar mil regalos sorpresa.



RETRATO DE FAMILIA

Estamos de exclusivas, amigos. Lo que José Luis Carnes Molino, de Madrid, ha conseguido, no está al alcance de todo el mundo: reunir y hacer una foto a los personajes consoleros más impactantes de los últimos tiempos: Sonic, Mario, Donald, Bart Simpson... toda la cohorte de seguros agraciados con la estatuilla que nos propones, el auténtico Oscar de las Consolas.

Ten por seguro que tomamos nota de la propuesta.

NUEVA EDICION DE BILLETES DE 5000 PTS.

Parece confirmarse la noticia de que muy pronto va a ponerse en circulación una edición especial de billetes de 5000 pesetas que llevarán impreso el rostro de la popular mascota de Nintendo, Super Mario.

Al parecer, la medida obedece a las presiones que la Casa de la Moneda española ha sufrido por parte de esta importante compañía japonesa, quien ha conseguido que, a partir de ahora, sólo se puedan comprar sus consolas y videojuegos con este tipo de billetes y otros de 4 pesetas que se harán próximamente para apoyar el lanzamiento de Super Mario 4.

El responsable de esta super trola:
Pablo Cirre,
(Granada)



Aprende a sumar jugando

¡Qué bárbaro!, ¡ésto parece la tabla de multiplicar!. Que si 3x2, que si 4x4, ¿pero dónde vamos a llegar?. Pues hasta el 8.¿Por qué?. Pues porque es el número de pads que nuestro amigo **Iván García González**, de Cerdanyola (Barcelona), le ha endosado a la Game Boy. Ahí es nada. Recorta de allí, pega de allá, suma y gana. Una buena composición para dos muy buenas máquinas. Que cunda el ejemplo, y... todo un super-reloj para ti. Como para los demás, claro.

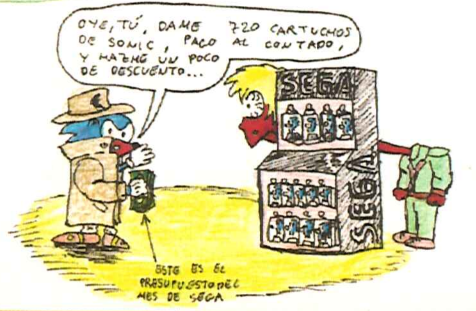
¡SE DESCUBRE EL ESCÁNDALO!

No sabemos si lo que nos presenta **Luis S. Martínez Muelas,** desde La Unión, en Murcia, es cierto o no. El caso es que, desde luego, es una idea absolutamente ingeniosa, divertida, ocurrente y sabrosa.

¿Os imagináis a Sonic gastándose la paga de los domigos cromprándo sus propios juegos?.

No, pensándolo bien no puede ser. Porque a Sonic le habeís comprado ya vosotros y creo que si él mismo fuera a comprarse, no encontraría ni un cartucho. Todos agotados.

Además, al dependiente se le quedaría el cuello así de malamente al ver a semejante bicho ante el kiosco.



UNIDOS SEREMOS INVENCIBLES

A **Gonzalo Rincón de Pablo**, de Madrid, no le falta ni un ápice de razón.

Sólo la unión es capaz de dar la victoria. No importa que vengan de Sega, Nintendo, Ocean, Tekmagic o cualquier otra compañía. Lo que de verdad importa es que son nuestros héroes, los mejores héroes que se pueden tener y que siempre que les necesitas están ahí dispuestos a dar la cara.

¡Ay, que "potito".





REIVINDICACION LABORAL

Ya era hora de que callaran los usuarios y tomaran la palabra las verdaderas estrellas del mogollón de los videojuegos: las consolas, esas máquinas tan "sacrificadas" que han decidido lanzarse a la arena para reivindicar su derecho a divertir.

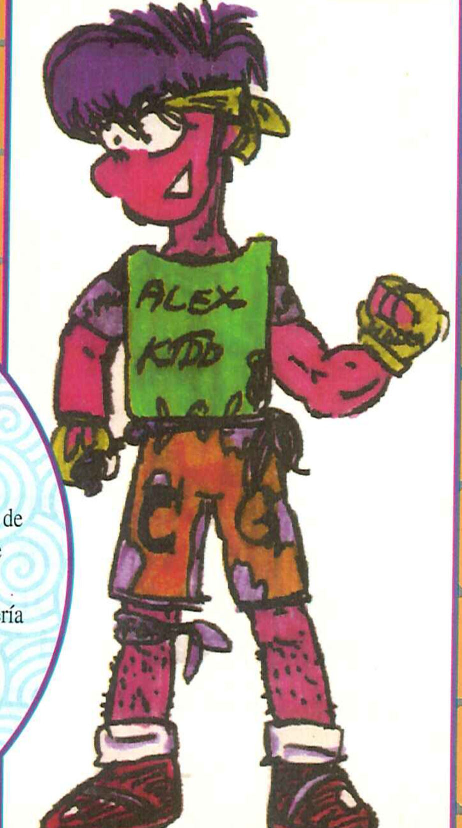
Francisco García López (Barcelona)

Ages, el doble de los héroes

Se llama Ages y viene del planeta Sega. Es fuerte, alto y varonil y su trabajo consiste en doblar a los héroes de los juegos en las escenas más peligrosas: accidentes de coche, peleas callejeras, caídas por precipicios...

Compañero de fatigas de Alex Kidd, su máximo sueño sería rodar junto a Sonic la segunda parte de su juego.

Esta sensacional exclusiva la ha conseguido **Arturo Ucha Enríquez**, de San Lucar de Barrameda, Cádiz.





SUPER SCOPE 6

OPERACIÓN BAZOOKA

La Super Nintendo está a punto de llegar. Y con ella, innumerables artefactos que elevarán su capacidad de diversión hasta límites insospechados. Uno de los ingenios más espectaculares será, sin duda, este sensacional Super Scope 6, un bazooka casi casi auténtico con el que tu consola se convertirá en un emocionante campo de batalla contra el aburrimiento.

El Super Scope 6 es sin lugar a dudas el último grito en periféricos para consola.Un mega bazooka que te hará olvidar de todas todas aquellas antiguas pistolas ópticas y no menos principiantes pads de control con los que agotabas cualquier posibilidad de diversión. Prepárate a alucinar porque el artefacto más espectacular de todos los tiempos acaba de hacer su aparición para deleite de Rambos y Commandos avezados.

Diseñado a partir de una tecnología punta que permite ser manejado vía infrarrojos, el Super Scope 6 no tiene absolutamente nada que ver con lo que has manejado hasta el momento. En principio, lógicamente, porque jamás habrás tenido oportunidad de cargarte un bicho de éstos al hombro, y en segundo lugar porque a pesar del temible aspecto que ofrece, lo cierto es que resulta sencillísimo -y muy fiable- de manejar.

El bazooka se compone básicamente de siete elementos. Posiblemente los dos fundamentales sean el conjunto de mira telescópica donde pongo el ojo, pongo la bala- con ocular movible incorporado, y el recepto Super Score que es un pequeño aparato que se encarga de alimentar al Scope dentro de una radio de acción de al menos metro y medio. Es este receptor el que garantiza esa fiabilidad de la que hablábamos antes, y no ya por la super tecnología que permite jugar sin cables -excepto el que proviene del Super Score, que debéis conectar al Port B- sino porque utiliza un sólo pixel de referencia en la pantalla, lo que le hace prácticamente infalible.

El resto de factores se resume en una especie de cursor que se halla en la parte trasera del frontal de la empuñadura, y cuya misión es mostrar en pantalla el punto de cursor hacia el que se dispara, el botón de disparo, de lógico uso, uno de pausa, que sirve para reiniciar o parar, y otro de encendido que permite la posibilidad de disparo rápido, si bien ésta opción sólo es válida para algunos juegos, sobre todo los de acción desmesurada. Y por último, las pilas -cuatro-escondidas en el culatín.



Super Scope 6, a pesar de su robusta apariencia, posee una gran precisión.



REPORTAJE

Los Juegos





Bien, ya que sabéis a grandes rasgos de qué se compone y cómo funciona el bazooka, vamos a comentaros los juegos que acompañan, como primera tanda, al cacharro, para que veáis cuáles son sus posibilidades y límites.

En un principio son seis los juegos a los que podréis tener acceso. Esa es al menos la primera impresión porque lo cierto es que el cartucho contiene únicamente dos juegos, cada uno de los cuales ofrece tres modalidades diferentes.

Antes de empezar a hacer nada asegúrate primero de que el juego es compatible con este sistema. ¿Gracioso, no?. Prepara después la mira telescópica, adecuándola a tus necesidades de diestro o zurdo, y disponte a alinear el alza frontal del bazooka con el centro de la pantalla que se ofrece como objetivo. Cuando presiones fuego, siguiendo las indicaciones del juego, observarás un punto rojo que marca el lugar al que has acertado. Asegúrate de que has disparado donde apuntabas porque de lo contrario no te garantizo fiabilidad durante el resto de la partida.

Los juegos están todos incluídos en el mismo cartucho, titulado SUPER SCOPE 6. Tras pasar por las pantallas de prueba y confirmar que todo está bien, tendréis oportunidad de iniciaros en el tema si disparáis a la ventana **BLASTRIS**. Desde ahí podréis elegir uno de los tres juegos, y el nivel de dificultad (bajo, medio, alto)asi como el número de jugadores.

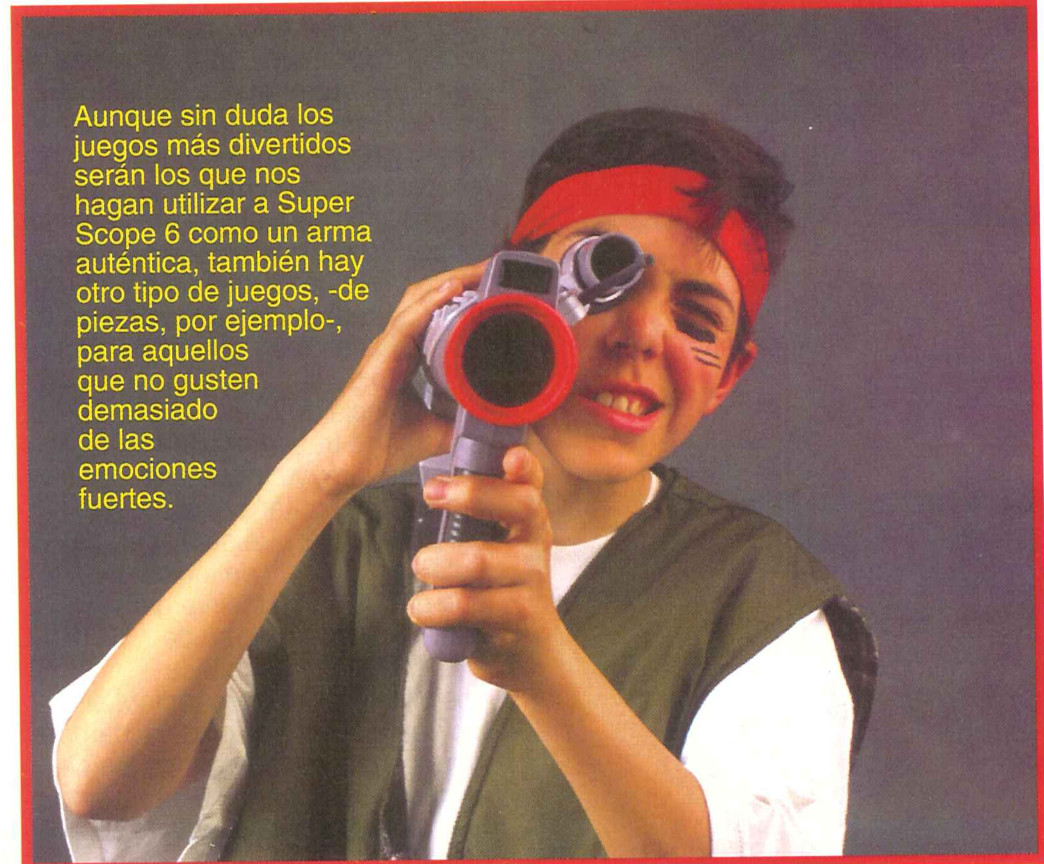
BLASTRIS A presenta una amplia variedad de piezas, cada una compuesta por cuatro cuadros que se mueven de izquierda a derecha de la pantalla. La idea es disponer de esas figuras al disparar los cuadros individuales que las componen hasta formar lineas verticales macizas.

BLASTRIS B (Más piezas, ¡Oh, no!) es muy similar a “Regreso a Tetris” con la conocida pantalla vertical y las piezas cayendo sin cesar desde arriba. Contiene dos modos de juego. En el modo A comienzas con un montón de piezas gigantes colocadas por el área de juego. La cosas consiste en dispararlas y forzarlas a rotar hasta que adquieran el color que más nos convenga para que podamos alinearlas encima o al lado de las piezas gigantes. En el modo B-algo más simple- no hay piezas que sortear en un principio, pero aún permanecen las que caen desde el aire, y no sabéis a qué velocidad pueden llegar a hacerlo.

El tercer y último juego es **BLASTRIS C**-Mole Patrol. En él nos encontraremos con un adorable grupo de Molians (topos) desfilando desde la izquierda de la pantalla hasta una tubería en el lado derecho, por donde siguen su camino dejándose caer a través de ellas. Debes dispararlos en cuanto asomen su cabeza por alguno de los 12 cráteres.

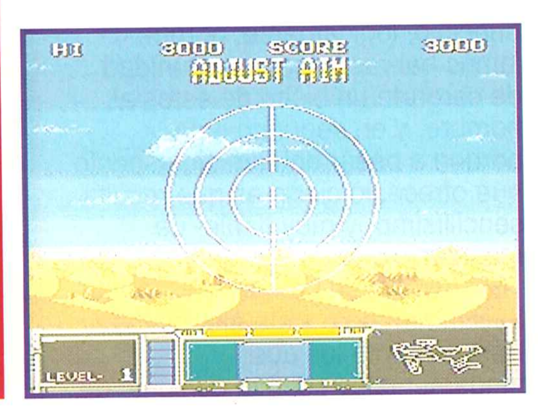
La segunda serie de juegos giran en torno al nombre de **LAZERBLAZER**. Las premisas básicas son que una lluvia de misiles han sido lanzados por el enemigo y nadie sabe hacia dónde se dirigen. Tu deber es derribarlos. Estas son las modalidades:

LAZERBLAZER: Intercept. A interceptar misiles que pasan como verdaderos rayos por la pantalla describiendo una



Aunque sin duda los juegos más divertidos serán los que nos hagan utilizar a Super Scope 6 como un arma auténtica, también hay otro tipo de juegos, -de piezas, por ejemplo-, para aquellos que no gusten demasiado de las emociones fuertes.





La tecnología de infra-rojos te permitirá apuntar con una gran precisión. ¡Apoya bien el bozooka sobre el hombro, y mantén el pulso firme!.

Super Scope 6 puede ser utilizado por diestros o zurdos, ya que la mirilla se cambia muy fácilmente.

trayectoria horizontal. Hay treinta escenarios en los que librar dura batalla,con la posibilidad añadida de poder comenzar en cualquier stage.

LAZERBLAZER - Engage. En éste tenemos a la aviación enemiga en nuestro campo de visión. Además de sus mortales misiles, deberás vigilar tu combustible y derribar todo lo que se te venga encima antes de quedarte sin carburante. Sólamente funciona en modo 1 jugador, así que se acabó lo del compañero.

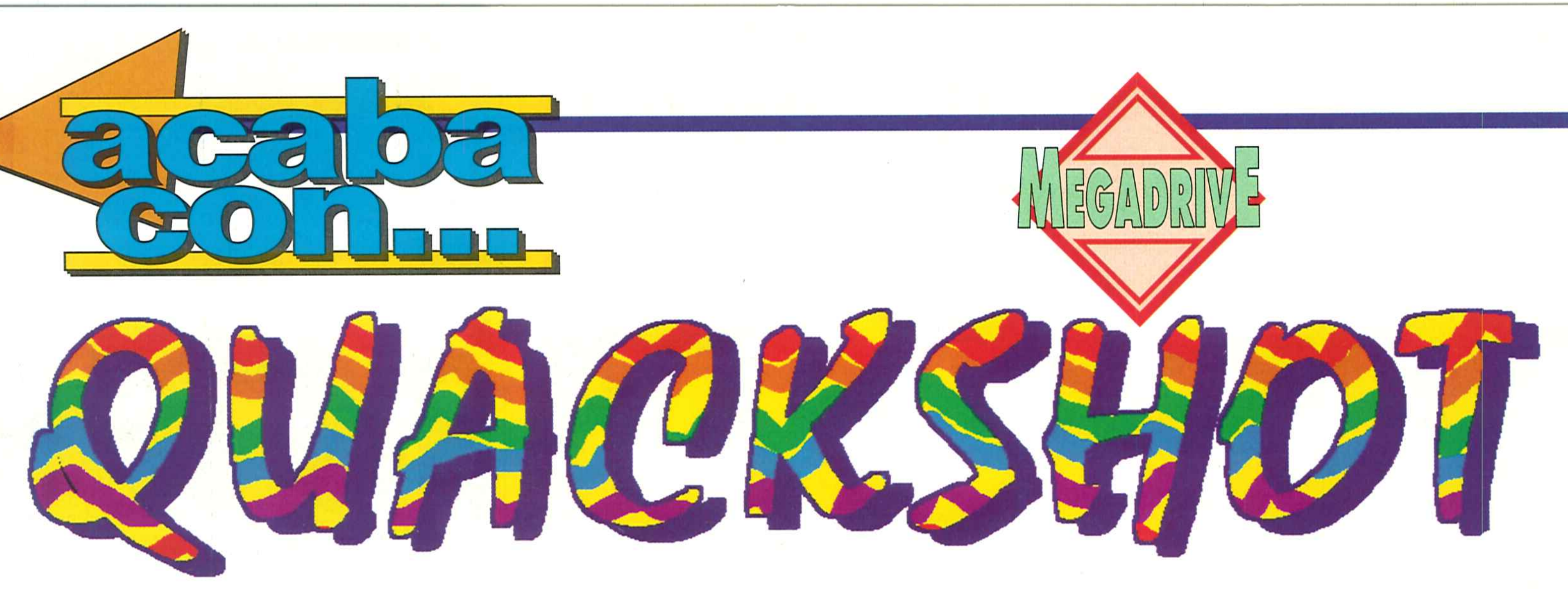
LAZERBLAZER - Confront. Ahora los chicos malvados tienen al Robot Armada, una especie de androide volador. Tú trabajo consiste en cepillarte a todos los robots siguiendo al pié de la letra las indicaciones que te da el radar. La cosa no es nada fácil porque en esta ocasión los metálicos enemigos repelen los disparos.'

Para empezar no está nada mal. Sólo son dos juegos, o seis, pero a nosotros nos ha parecido suficiente como para estar un año jugando sin parar...









QUACKSHOT

A nuestro querido amigo Donald le tenemos un poco abandonado últimamente. ¡Pobre, recorriendo medio mundo, -sólo y triste-, en busca de sus desaparecidos sobrinos!.
Pero ésto se va a acabar. Ya no váis a tener ninguna excusa para no ayudar al picudo héroe no sólo a finalizar con éxito su arriesgada misión de rescate, sino, de paso, a llegar a la isla en la que se encuentra el maravilloso tesoro del Rey Garuzia.
Y no váis a tener excusa porque ahora mismo os vamos a contar paso a paso todo lo que tenéis que hacer para llegar hasta el final de esta magnífica aventura. Ahora ya todo depende sólo de vuestra habilidad...



Seguro que todos conocéis ya más que de sobra en qué consiste el lío en el que se ha metido el bueno de Donald, pero, por si acaso, vamos a recordarlo. una vez más.

Una apacible tarde de verano, mientras el tío Gilito dormía, Donald no pudo contener la tentación de ojear algunos de esos libros que el propio Gilito guardaba casi tan afanosamente como su dinero. De repente, de entre las hojas de uno de ellos cayó un extraño pergamino...

"*¡Cuack! si es el mapa del tesoro que el Rey Garuzia -anciano gobernante del reino del Gran Pato- escondió en algún sitio de la Tierra. Hummm... si lo encontrase quizás pudiera ser incluso más rico que el agarrado de mi tío...*".

Pero detrás de la ventana Pete Patapalo y sus secuaces observaban sigilosamente a Donald. Él ya no era el único que conocía la existencia de aquel tesoro...

PRIMERA PARADA: DUCKBURG

Aquí se inicia el largo y divertido camino que nos guiará, tras rescatar a los tres sobrinos, hasta la Isla del Tesoro.

Como comienzo nos encontraremos con los omnipresentes secuaces de Patapalo (Malvado jefe de la banda de Ducky), y a unos simpáticos gusanos que saldrán de los cubos de basura justo en el momento más inoportuno. Si recogemos las cinco guindillas que encontraremos en el camino, Donald sufrirá un ataque de "patitis" que acabará con todo enemigo que se le ponga por delante. Al final de esta corta fase, un policía nos informará de la imposiblidad de continuar si no le presentamos **las herramientas necesarias para escalar las paredes.**

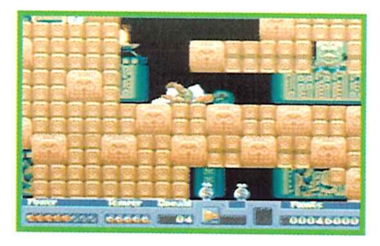
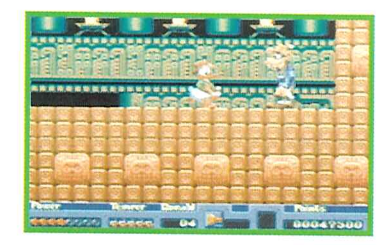
MÉXICO LINDO

Ante este problema, volaremos hacia México, donde hasta los tranquilos cactus y la nueva especie de tortugas, las tortugas boxeadoras (que no ninjas), se empeñarán en que no acabemos nuestra misión. También nos encontraremos por primera vez con uno de los enemigos que se tornaran más peligrosos a lo largo de toda la aventura: **los pajarracos,** que esta vez nos lanzarán colmenas repletas de abejas.

Después de atravesar el desierto y el cañón, las puertas de una gran pirámide azteca se alzarán ante nosotros, mientras una linda señorita nos informa de que **la llave de la pirámide** se la llevaron unos exploradores a **Duckburg**.

Por lo tanto haremos una corta visita a Duckburg, donde



conversaremos de nuevo con el poli, el cual nos entragará la **llave del héroe**. Esta llave nos servirá para abrir la puerta de la pirámide.

En ella nos encontraremos con llamas que intentarán quemarnos las plumas, bravos guerreros que nos lanzarán ráfagas de fuego, y unos mortales **ladrillos** que serán de vital importancia, ya que paralizándolos con nuestro desatascador, nos permitirán escalar sobre ellos y llegar así a ciertos sítios que de otro modo serían inaccesibles.

Por fin encontraremos a alguien que nos ayudará un poco en nuestra misión, **Goofy**, quien nos entregará un nuevo tipo de desatascador (el rojo) que nos servirá para escalar paredes y demás y un extraño pergamino en el que se puede leer: "**1-Sol. 2-Luna.3-Estrella**." Tras el paseo de vuelta a la salida, nos embarcamos de nuevo con dirección a Duckburg.

Aquí podremos utilizar nuestro nuevo **desatascador rojo**, que nos servirá para escalar altos rascacielos hasta llegar al último sector (por cierto, ten cuidado con los ruidos porque te podrán dañar los oídos).

Esta última zona, -los cables de alta tensión- es una fase de habilidad donde tendremos que poner lo mejor de nuestros reflejos para intentar recoger la mayor cantidad de puntos y energía posibles. Al final nos encontraremos con el chiflado inventor, el cual nos hará entrega de su último invento: **la pistola de pompas de chicle**, que nos será de gran utilidad en nuestra siguiente parada...

AQUI HUELE A DRÁCULA

Volamos ahora hacia el tenebroso bosque de Transilvania, donde nuestro objetivo será el de arrebatar a Drácula un nuevo **mapa** que nos revelará nuevos destinos en nuestra búsqueda.

Los encargados de hacer que fracasemos en este primer sector serán los secuaces de Pete y unos molestos murciélagos, los cuales seran fácilmente inmovilizados con un impácto de nuestros desatascadores.




Por fin nos encontramos en la puerta del **gran castillo de Drácula**, a cuya entrada un fantasma nos advertirá de que el famoso vampiro no nos entregará de buena gana el nuevo mapa, además de advertirnos que los obstáculos que nos impidan el paso deberemos destruirlos con la pistola de pompas de chicle.




Atravesaremos habitaciones con fantasmas, esqueletos, pozos subterráneos con bolas gigantes y pinchos, y hasta nos encontraremos con una pared móvil en la cual, si no somos lo suficientemente rápidos, moriremos aplastados. Todo ésto hasta toparnos con el temible Drácula en persona, a quien obsequiaremos con cinco impactos de nuestra pistola de chicle. Acto seguido recogeremos el codiciado nuevo mapa, que nos revelará cuatro nuevos destinos: El barco Vikingo, Egipto, el Polo Sur y el Palacio del Maharajah.

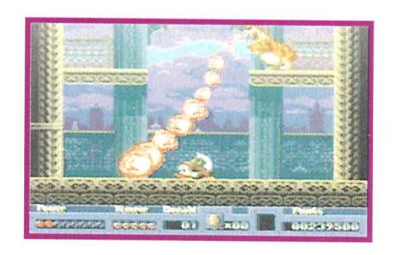
EL PALACIO DEL MAHARAJAH

El enemigo más importante a reseñar en este primer sector es sin duda **el encantador de serpientes**, el cual emitirá de su flauta unas notas paralizadoras que deberemos esquivar, ya que si no lo hacemos así, la serpiente mas famosa de los estudios Disney nos atacará sin posibilidad de defendernos, con la consiguiente pérdida de energía.

Posteriormente dentro del palacio, el gran Maharajah nos propondrá un interesante trato: si conseguimos derrotar al **guardián del jardín** (un fiero tigre), nos hará entrega de la **llave de la esfinge**, aunque antes de enfrentarnos a él, tendremos que atravesar un peligroso laberinto repleto de puertas que se intercomunican entre sí.

La mejor arma para acabar con el tigre es la **pistola de palomitas de maiz**, aunque si nos decidimos a utilizar el desatascador habrá que colocarle séis de ellos en la misma cabezota. Y como la palabra de Maharajah es mucha palabra, nuestra heróica actuación será recompensada con la llave de la esfinge y su todavía desconocida utilidad,aunque ésta quizás podamos encontrarla en...

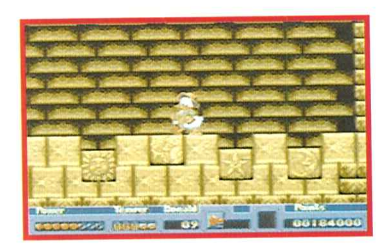




EGIPTO: LOS CALORES DEL VERANO

¡Cómo no!, cualquier héroe "indianesco" que se precie tiene que pasarforzosamente por Egipto y sus peligrosos desiertos adornados con impresionantes pirámides y esfinges.



Desierto que deberemos atravesar sin mayores problemas, y en el que nos toparemos con la entrada de una **espectacular pirámide** que franquearemos con la utilización de **la llave de la esfinge,** cuyo interior está poblado por bolas de fuego, paredes que intentarán dejarnos como un auténtico colador, puentes de madera que deberemos atravesar con la máxima rapidez posible, y hasta algún que otro pasadizo secreto que os ahorrará alguna inútil caminata. Éso sin dejar de lado los corredores, en los que deberemos utilizar nuestra máxima rapidez para no quedar como un vulgar pato asado.







Todo ello nos permitirá llegar a una habitación en la que moriremos aplastados si no somos un astutos (y si no le echamos una ojeada al **pergamino** que nos entregó Goofy).

¡Ale hop!, ya tenemos un nuevo objeto, **la antorcha de Ra**, que además de alumbrarnos, puede servir para derretir hielo... por ejemplo.



Y como recompensa a nuestra profanación, seremos obsequiados con un agradable paseito en tren con parada en la salida de la pirámide.

EL POLO SUR: LOS FRIOS DEL INVIERNO



LLegados a este momento, más vale que te busques un buen abrigo si no quieres morir congelado en estos resbaladizos y hartamente peligrosos suelos helados. "Efestivamente", nos encontramos en el Polo Sur, lugar donde realizamos nuestra siguiente parada.

Aquí unos simpatiquísimos pingüinos con bufanda procurarán que mordamos el hielo antes de que consigamos encontrar la llave que nos abrirá las puertas de la **nave vikinga**.



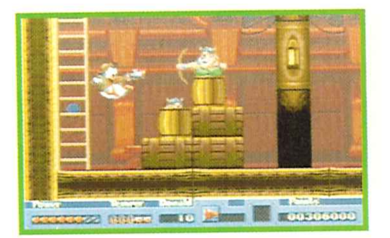


Ésta se encuentra escondida bajo el hielo, y para sacarla deberemos **descongelarla con la antorcha de Ra**.

Si una vez echo ésto avanzamos hacia la derecha, lo único que encontraremos será un profundo abismo, por lo que nos dirijiremos a la parada que aún nos queda por visitar.

EL BARCO VIKINGO

Cada vez nos encontramos más cerca del gran tesoro del Rey Garuzia, y aunque no sabemos qué nos deparará el final de esta fase, los secuaces de Pete -esta vez lanzándonos bombas-, los vikingos y los pajarracos de siempre, seguirán haciendo de las suyas cual vulgares Bart Simpsons.



Y lo más gracioso de todo es que, tras pasar el segundo sector -muy parecido al de los cables de alta tensión en Duckburg-, los mismos vikingos que antaño nos hacían la vida imposible, ahora nos pedirán que les limpiemos el barco de fantasmas, eso sí, a cambio del **diario vikingo**, que según cuentan, contiene la localización exacta de la isla del tesoro.





Nosotros, como buenos héroes que somos, aceptaremos la propuesta, introduciéndonos a traves de la puerta, con la ayuda de la llave que descongelamos en el Polo Sur.

Dentro del barco, nos moveremos hacia la derecha hasta encontrar una **escalera** por la que bajaremos. Una vez abajo, a la izquierda, veremos que aparentemente una pila de cajas nos obstruyen el paso, pero si nos apoyamos en ella, y pegamos un saltito...

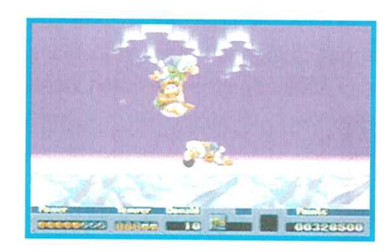


Aquí lo único que puedo recomendaros, es que apuntéis bien a la cabeza, y impactéis a lo que asoma unas 7 u 8 veces aproximadamente.

Pero como la palabra de un rey vikingo no es la misma que la

de un Maharajah, éste nos dirá que en realidad él no tiene el **diario vikingo**, que éste se encuentra escondido en algún lugar en el Polo Sur, y que nos hace entrega de un artilugio con el cual, disparándolo contra algún artefacto volador,podremos trasladarnos a traves de grandes abismos. Este artilugio se conoce como **desatascador verde**.

LA HISTORIA INTERMINABLE









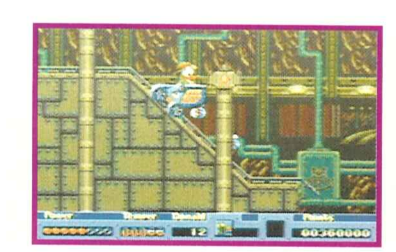
De vuelta al Polo Sur, tendremos la oportunidad de estrenar nuestro flamante desatascador verde en una prueba en la que deberemos esquivar las bolas que nos lanzarán los pajarracos de turno, todo ello para llegar a una fase en la que inmensas ballenas, estrechas plataformas que emergen del mar y el suelo resbaladizo, se unirán a todo lo anterior para evitar que lleguemos al **laberinto helado**, donde encontraremos escondidos tanto el **diario vikingo** como alguna que otra vida extra, todo ello muy bien custodiado por unas "aparentemente" inocentes focas.

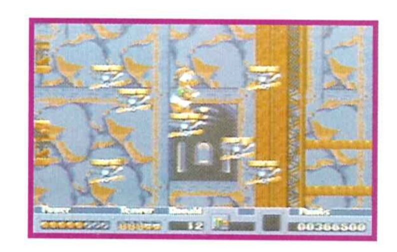
Ahora tenemos en nuestro poder todo lo necesario para saber **la localización exacta de la isla del tesoro**. Miramos el mapa y... ¡esto es la historia interminable!. ¡El malvado Pete además de birlarnos el avión, ha raptado a nuestros sobrinos, por los cuales nos pide como rescate **el diario vikingo y el mapa**!.

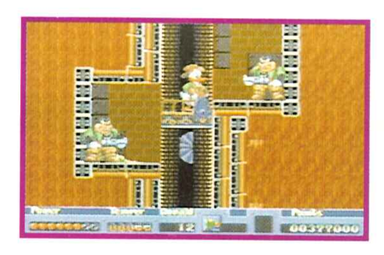
Como somos unos buenos tíos, renunciaremos a nuestros tesoros, pero como también somos unos buenos héroes, nos dirijimos a la isla de Pete, donde trataremos de recuperar lo perdido...

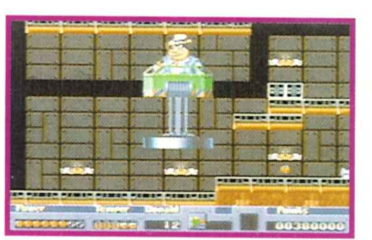
EL FIN DE PETE

El malvado Pete ha escondido el diario vikingo en las mismísimas entrañas de una **pequeña isla al sur del Pacífico**, lugar donde nos trasladaremos y recorreremos cuatro niveles: **la selva**, donde nos aparecerán los mismos enemigos de siempre, y en la que tendremos que utilizar de nuevo nuestro artefacto volador; **las vagonetas**, sencilla fase en la que deberemos sacar al Indiana Jones que todos llevamos dentro; **las plataformas**, donde deberemos efectuar el





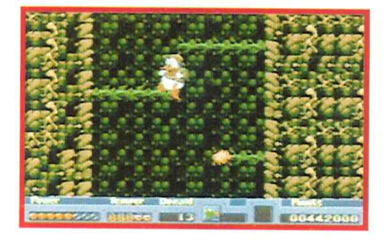


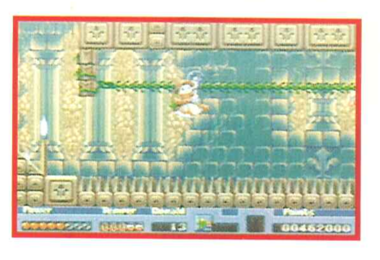


siguiente recorrido: Abajo-arriba-arriba-arriba-primera plataforma -abajo-arriba-segunda plataforma -abajo arriba y tercera plataforma (para llegar a esta última plataforma deberemos apoyarnos en uno de nuestros desatascadores); después llegaremos a la cuarta y última fase, donde nos encontraremos con la mayor concentración de enemigos que jamás podamos haber imaginado.

Si habéis conseguido llegar hasta aquí, (seguro que lo habéis conseguido), sólo os restará endosarle **diez impactos de desatascador a Pete** para saborear los peligros de vuestra última parada.

LA ISLA DEL TESORO





Por fin nos encontramos en nuestro destino final: una isla que esconde las más venenosas serpientes, los más profundos abismos, las estatuas de piedra más flexibles, la fase de habilidad más fase de habilidad y una última fase sorpresa en la que no deberemos creernos lo que veamos, y sí lo que no veamos.

Ante nosotros se encuentra el **gran tesoro del Rey Garuzia**, custiodado por el guardián de turno, el cual ¡con todo lo que hemos pasado hasta llegar a aquí!, no nos va a impedir conseguir nuestra recompensa. Así que, le obsequiaremos con **doce desatascadores** y... bueno lo mejor será que esta escena la presenciéislcon vuestros propios ojos, porque de verdad que la emoción es inenarrable...

Bueno, y así llegamos al final de esta increíble aventura que, además, podréis seguir más fácilmente con la ayuda del supermapa cuya primera parte os ofrecemos en este número.

¡Hasta la próxima!.

Antonio dos Santos



COMECOCOS

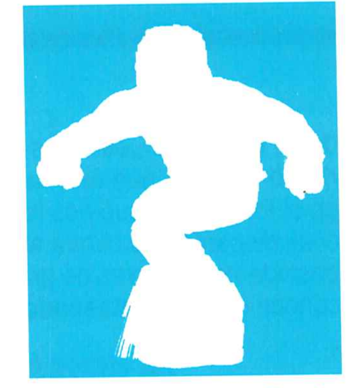


¿QUIÉN ES QUIÉN?

¿ Qué tal, consolero diplomado? ¿Te has "empollado" bien la revista de este mes. Entonces supongo que no te resultará difícil adivinar a qué personajes, cosas o casos pertenecen estas siluetas.
La cosa es sencilla, pero, por si tuvieras alguna duda, he compuesto un pequeño poema para cada personaje y así lo averiguarás más fácilmente.
Tan "chupao" como ver la Tele y tan divertido como leer Hobby Consolas.

Es un personaje submarino
que corre, vuela y aletea,
su nombre es harto conocido
y tiene dos juegos en la Mega.

1.-____________________



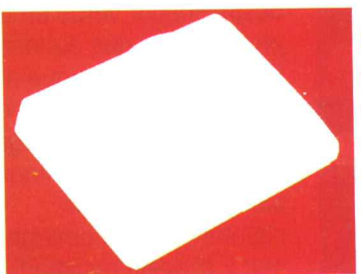
Posee mil caras, que no apariencias,
con tanques y patines se defiende,
y aunque demuestre más excelencias,
es el nuevo chico Sega quien viene.

3.-____________________



Bigotudo él, anda por los mundos
luchando en dura afrenta,
y aunque los problemas sean cien,
al final vencerá a su enemiga la seta.

2.- ____________________



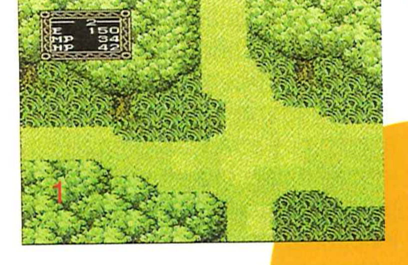
Dieciseisbitera se presentó
y muy a menudo nos divierte,
con Sonic, aquél que maravilló
y que hizo de ella una consola
de muerte.

4.- ____________________

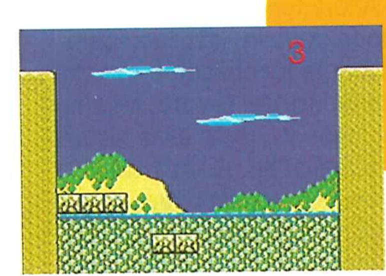
¿Qué juegos son?

Por esas cosas raras que pasan a veces en las consolas, los protagonistas de estos juegos han desaparecido.
¿Podrías ayudarnos a identificar el nombre de estos cartuchos para que podamos guardar estas pantallas en el archivo?

1._______________ 2._______________
3._______________ 4._______________





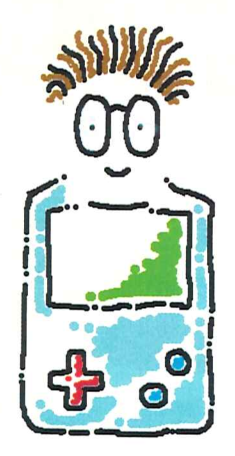




CADA OVEJA CON SU PAREJA

No necesitas comerte mucho el coco. Basta con que hayas leído nuestra revista habitualmente. Y que te hayas fijado con todo detalle en cada juego, en cada pantalla y en cada enemigo. Así te resultará muy fácil unir con una flecha a cada personaje o títilo de la izquierda, con su pareja de la derecha.
Seguro que no se te queda ninguno sin casar.

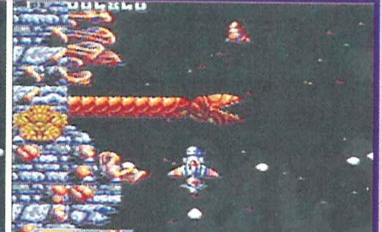
SONIC	**MOBO**
MARIO	**SPACE MUTANTS**
SUPER SCOPE	**TURBO GRAFX**
FANTASIA	**SIMON**
SNK	**SUPER NINTENDO**
ROBO	**DR WILLY**
CASTLEVANIA	**MICKEY**
BART	**LUIGI**
NEC	**DR. ROBOTNIK**
MEGA MAN	**NEO GEO**



Busca las diferencias

Buscar diferencias es algo que la raza humana lleva haciendo desde el inicio de los tiempos, y la verdad es que es una tarea super divertida. Pero cuando se trata de consolas, todo se torna má güai aún. Por ello, afamado lector, he cogido unas pantallas y las he hecho algunos retoques, siete en cada una para ser exactos, que te dejo que busques afanosamente y encuentres con gran algarabía y regocijo por tu parte.













SOPA DE LETRAS

Diez serán las palabras que, pertenecientes a la raza consolera, te esperan entre este maramagnum de letras y que, en el menor tiempo posible, deberás hallar o encontrar para tu propia satisfacción corporal.

A	F	C	K	N	A	M	R	E	D	I	P	S
J	F	N	O	M	K	L	Ñ	P	Q	T	U	T
S	O	N	I	C	Q	D	J	T	R	P	E	A
F	K	H	R	M	A	J	L	T	E	O	P	R
J	C	O	A	R	T	A	D	R	I	V	S	W
N	I	N	M	T	O	L	N	I	E	A	F	A
A	K	L	A	X	P	I	O	T	W	A	X	R
P	O	R	S	Q	N	K	P	M	O	E	F	S
Z	O	E	Ñ	T	O	H	S	K	C	A	U	Q
C	L	S	E	T	M	N	E	M	P	I	O	D
Z	X	N	Y	L	O	P	M	I	T	R	O	W
R	D	Q	S	T	M	E	A	R	G	O	B	R
O	K	O	T	O	P	H	J	O	F	H	P	A

MODO NOVATO

1.- ¿De qué color es Sonic?
a- Esmeralda.
b- Azul.
c- Tortilla.

2.-¿Super Mario tiene bigote?
a- Sólo por las mañanas.
b- Sí.
c- Sí, dos.

3.-¿La pantalla de la Atari Lynx es en colores?
a- Sí.
b- Según las pilas que utilices.
c- No sabe, no contesta.

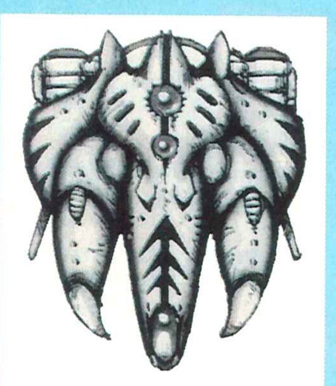
MODO CONSOLEGA

4.-¿Cuántas púas tiene Sonic?
a- Cuatro.
b- Trescientas veinte.
c- No tiene, ya que es calvo.

5.-¿Cómo se llaman los hermanos de Double Dragon?
a- El gordo y el flaco.
b- Billy y Jimmy.
c- Juanín y Juanón.

6.-NES es la abreviatura de...
a- No Estás Solo.
b- Nintendo Entertainment System.
c- Nintendo Está en Salamanca.

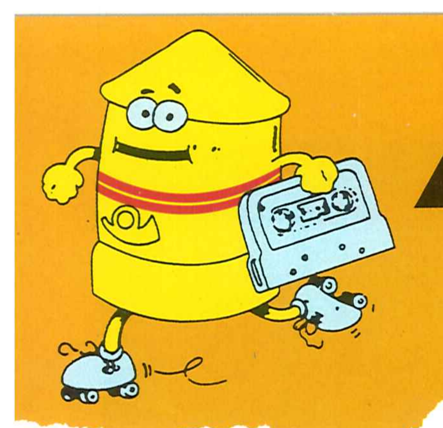
MODO EXPERTO



7.- ¿Cuántos colores tiene la máquina original del Rainbow Island?.
a- Dos.
b- Dieciséis.
c- Diecisiete.

8.- ¿Cómo se llama el Truxton en su versión japonesa?.
a- Kaskanaves.
b- Tatsujin.
c- Almendrash Quest.

9- ¿Cómo se llama la contrincante femenina del Street Fighter 2?.
a- El perro Tomasín.
b- Comandante Norton.
c- Chun Li.



MAIL soft

HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20,30
SABADOS DE 10,3 A 14 h
TELF:(91) 527 39 34
(91) 539 04 75/ 539 34 24
FAX: (91) 467 59 54



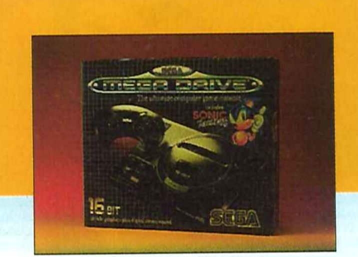
URGENTE
SI TU PEDIDO SUPERA LAS 15.000 PTAS, TE LO ENVIAMOS A CASA URGENTEMENTE Y SIN GASTOS DE ENVIO. ¡LLAMANOS!
PENINSULA Y BALEARES





¡CONSIGUE YA TU CONSOLA SEGA AHORA MAS BARATA





CON EL SUPERJUEGO SONIC



26.900

Master System II

BASIC





CON ALEX KID + CONTROL PAD

8.900

SONIC PACK







CON ALEX KID +SONIC +2 CONTROL PAD

12.900

PLUS

CON ALEX KID + CONTROL PAD + PISTOLA + OPERATION WOLF



15.900





MASTER SYSTEM

500 Pts DESCUENTA A CADA CARTUCHO 500 Pts





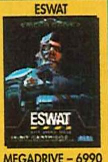




SONIC	MEGADRIVE – 6990 / M. SYSTEM – 5990
STRIDER	MEGADRIVE – 8490 / M. SYSTEM – 5990
ALIEN STORM	MEGADRIVE – 6490 / M. SYSTEM – 5990
SPIDERMAN	MEGADRIVE – 6990 / M. SYSTEM – 5590
GHOUL'S GHOSTS	MEGADRIVE – 8490 / M. SYSTEM – 5990
MICKEY MOUSE	MEGADRIVE – 8490 / M. SYSTEM – 5990
MOON WALKER	MEGADRIVE – 7990 / M. SYSTEM – 5990
SUPER MONACO	MEGADRIVE – 6990 / M. SYSTEM – 5590
ITALIA 90	MEGADRIVE – 5990 / M. SYSTEM – 4990

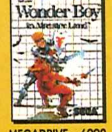






SUPER HANG ON	MEGADRIVE – 6990 / M. SYSTEM – 2990
POPULOUS	MEGADRIVE – 8490 / M. SYSTEM – 5990
BONANZA BROS	MEGADRIVE – 8490 / M. SYSTEM – 5990
DINAMITE DUKE	MEGADRIVE – 6990 / M. SYSTEM – 5990
GOLDEN AXE	MEGADRIVE – 6990 / M. SYSTEM – 5990
ASTERIX	M. SYSTEM – 5990
DICK TRACY	MEGADRIVE – 6990 / M. SYSTEM – 5990
JOE MONTANA	MEGADRIVE – 6990 / M. SYSTEM – 5990
ESWAT	MEGADRIVE – 6990 / M. SYSTEM – 5590

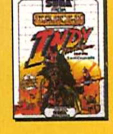








KICK OFF	M. SYSTEM – 6490
RAMBO III	MEGADRIVE – 5990 / M. SYSTEM – 5590
THUNDER BLADE	MEGADRIVE – 6990 / M. SYSTEM – 5590
WONDER BOY	MEGADRIVE – 6990 / M. SYSTEM – 5590
COLUMNS	MEGADRIVE – 5490 / M. SYSTEM – 4990
GHOSTBUSTERS	MEGADRIVE – 6990 / M. SYSTEM – 4990
OUT RUN	MEGADRIVE – 7990 / M. SYSTEM – 5590
HEROES OF THE LANCE	M. SYSTEM – 6990
BUBBLE BUBBLE	M. SYSTEM – 5490











PACMANIA	M. SYSTEM – 6990
INDIANA JONES	M. SYSTEM – 6990
DONALD DUCK	M. SYSTEM – 5590
WRESTLE WAR	MEGADRIVE – 6990
STREET OF RAGE	MEGADRIVE – 6990
SHADOW DANCER	MEGADRIVE – 6990 / M. SYSTEM – 5990
FANTASIA	MEGADRIVE – 7990
HOCKEY	MEGADRIVE – 8490
BASKETBALL	MEGADRIVE – 6990

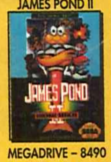





SHINOBI	MEGADRIVE – 6990
QUACK SHOT	MEGADRIVE – 6990
GOLDEN AXE II	MEGADRIVE – 6990
THUNDER FORCE III	MEGADRIVE – 8490
MIGHT AND MAGIC	MEGADRIVE – 8490
BLOCK OUT	MEGADRIVE – 7990
ROAD RASH	MEGADRIVE – 8490
LAST BATTLE	MEGADRIVE – 6990
688 ATTACK SUB	MEGADRIVE – 6990





KLAX	MEGADRIVE – 8490 / M. SYSTEM – 5590
CALIFORNIA GAMES	MEGADRIVE – 8490 / M. SYSTEM – 5590
M. LEMIEUX HOCKEY	MEGADRIVE – 6990
JOE MONTANA II	MEGADRIVE – 7990
HELLFIRE	MEGADRIVE – 6990
ART ALIVE	MEGADRIVE – 5490
SHADOW OF THE BEAST	MEGADRIVE – 7990
THE INMORTAL	MEGADRIVE – 8490
JAMES POND II	MEGADRIVE – 8490



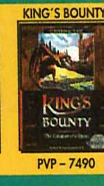

TOKI	MEGADRIVE – 7990
SUPER HYDLIDE	MEGADRIVE – PROX
GYNOUG	MEGADRIVE – PROX
STAR FLIGHT	MEGADRIVE – 8490
TRUXTON	MEGADRIVE – 6990
FORGOTTEN WORLD	MEGADRIVE – 6990 / M. SYSTEM – 5990
GAIN GROUND	MEGADRIVE – 6990 / M. SYSTEM – 5990
XENON II	M. SYSTEM – 5990
R-TYPE	M. SYSTEM – 5990

RPG / ESTRATEGIA













PHANTASY STAR II	PVP – 8490
PHANTASY STAR III	PVP – 9900
SWORD OF VERMILION	PVP – 8490
WARRIOR OF ROME	PVP – 8490
ARCUS ODYSSEY	PVP – 8490
KING'S BOUNTY	PVP – 7490
RINGS OF POWER	PVP – 8490
MASTER OF MONSTERS	PVP – 7490
WAR SONG	PVP – 7490

TIENDAS MAIL SOFT

ABRIMOS SABADOS TARDE
(SOLO TIENDA STA. Mª DE LA CABEZA)





Pº Sta. María de la Cabeza, 1
28045 MADRID
Tel.: (91) 527 82 25

Montera, 32, 2º
28013 MADRID
Tel.: (91) 522 49 79

MAIL soft

HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20,30
SABADOS DE 10,3 A 14 h
TELF:(91) 527 39 34
(91) 539 04 75/ 539 34 24
FAX: (91) 467 59 54



GAME GEAR

BASIC



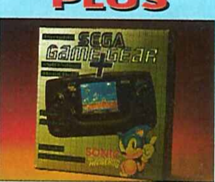


18900

MASTER GEAR CONVERTER

22900

PLUS





ADAPTADOR CORRIENTE

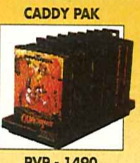
21900



25900

PERIFERICOS MEGADRIVE







Producto	Precio
ACTION CHAIR	PVP - 19900
POWER BASE CONVERTER	PVP - 6490
SOFT PAK	PVP - 1990
CADDY PAK	PVP - 1490
ACTION REPLAY	PVP - 10900
CONTROL PAD	PVP - 2595
ARCADE POWER STICK	PVP - 7900
DOS MANDOS A DISTANCIA	PVP - 5990
SIGMA RAY	PVP - 3900
SUPER BOARD	PVP - 4600

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

CARTUCHOS GAME GEAR

Chase H.Q.	4590	Out run	5190	Solitarie Poker	5190
Chessmaster	5190	Pac Man	4590	Sonic	5190
Devilish	5190	Pato Donald	5190	Space Harrier	4590
Dragon Crystal	5190	Pengo	3500	Space Harrier	4590
Factory Panic	4590	Popils	5190	Spiderman	5190
G-Loc	5190	Psychic World	4590	Super Monaco G.P.	5190
Halley Wars	5190	Put & Putter	4590	W.C. Leaderboard	5190
Joe Montana Futbol	5190	Shinobi	5190	Wonderboy	4590
Mickey Mouse	5190	Simpsons/Space Mutans	5190	Woody Pop	5190
Ninja Gaiden	4590	Slider	5190		

PERIFERICOS MASTER SYSTEM








Producto	Precio
ACTION CHAIR	PVP - 19900
LIGHT PHASER	PVP - 5990
SOFT PAK	PVP - 1990
CADDY PAK	PVP - 1490
SIGMA RAY	PVP - 3900
CONTROL PAD	PVP - 1590
CONTROL STICK	PVP - 2590
MANDO A DISTANCIA	PVP - 3490
CHALLENGER INFRARROJOS	PVP - 7250
S G FIGHTER	PVP - 4300

PERIFERICOS GAME GEAR









Producto	Precio
SINTONIZADOR TV	13900
MASTER GEAR CONVERTER	5290
WIDE GEAR	2490
FUENTE ALIMENTACION	2190
GEAR TO GEAR	1990
CARGADOR BATERIAS	7990
BOLSA DE LUXE	2900
MALETIN ATTACHE	4395
PLAY AND CARRY	3900

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

CARTUCHOS MASTER SYSTEM

Ace of Ace	5990	Master Chess	6590
Aerial Assault	5590	Operation Wolf	5590
After Burner	5990	Out Run Europa	6990
Alex Kidd in Shinobi W.	5590	Paperboy	6990
Alex Kidd-H. Tech W.	4990	Parlour Games	3490
Altered Beast	5590	Psychic World	5990
Back to the Future II	5990	Psycho Fox	5590
Basket Nightmare	5590	R-type	5990
Battle Out Run	5590	R.C. Gran Prix	5990
Bomber Raid	5590	Rampage	5590
Chase H.Q.	5590	Rastan	5590
Choplifter	4990	Running Battle	5590
Cyber Shinobi	5990	Scramble Spirits	5590
Dead Angle	5590	Shinibi	5590
Double Dragon	5590	Shooting Gallery	4990
Double Hawk	5590	Slap Shot	5590
Fire & Forget II	6990	Speedball	5990
G- Loc	5990	Submarine Attack	5990
Galaxy Force	5990	Summer Games	4990
Gauntlet	6990	Tennis Ace	5590
Golfmania	5590	Vigilante	5590
Heavyweight Champ	5990	W.Class Leaderboard	5990
Imposible Mision	6990	Wanted (Pistola)	4990
Jungle Fighter	5990	Wonder Boy	4990
Laser Ghost	5590	Wonder Boy III	5590
Line of Fire	6590	World Games	5590
Los Picapiedras	5990	Xenon II	5990

OFERTAS SEGA MASTER SYSTEM

Action Fighter	1990	My Hero	2990
Azter Adventure	1990	Rescue Mission	1990
Bank Panic	1990	Secret Comand	1990
Black Belt	1990	Super Tennis	1990
Enduro Racer	1990	Teddy Boy	1990
Fantasy Zone	1990	The Ninja	1990
Global Defense	1990	Transbot	1990
Hang on	2990	World Grand Prix	1990
Kung-Fu Kid	2990		

CARTUCHOS MEGADRIVE

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

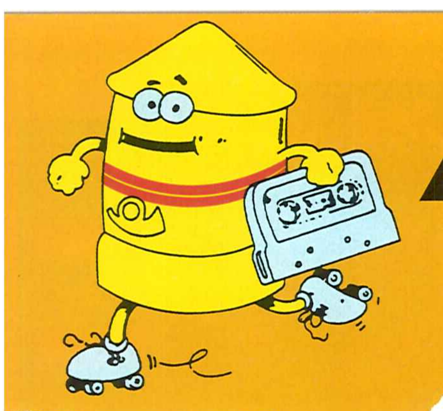
A.F.T. Golf	6990	Joe Montana Futbol II	7990
Afterburner II	6990	John Madenn Football	8490
Air Buster	6490	Jordan vs Bird	7490
Air Driver	5990	Lemming	8490
Alex Kidd en E.C.	5990	Midnight Resistance	6490
Arrow Flash	6990	Ms.Pacman	5990
Atomic Robokid	6490	Mystic Defender	6990
B.Douglas Boxing	6990	Pacmania	7990
Batman	7490	Paperboy	6990
Battle Squadron	8490	Pat Riley Basketball	5990
Buck Rogers	8490	PGA Golf	8490
Budokan	8490	Phelious	6990
Bulls vs Lakers	7490	Pit Fighter	6990
Burning Force	6990	Rastan Saga II	6490
Centurion	8490	Ring of Power	8490
Crack Down	6990	Rolling Thunder II	6990
Cyberball	6990	S.League Baseball	6990
Decapattack	6990	Shadow of the Beast	7990
Devilish	7990	Simpsons-Krusty Funmouz	7990
Dinoland	6490	Space Harrier II	6990
Double Dragon	6490	Space Invaders 91	5990
F-22 Interceptor	7990	Starflight	8490
Fatal Rewind	8490	Super Volleyball	5490
Ferrari Grand Prix	7990	Sword of Sodan	8490
Flicky	5990	Task Force Harrier	6990
Forgotten Worlds	6990	Terminator	8490
Gain Ground	6990	The Inmortal	8490
Galaxy Force II	7490	Thunderforce II	6990
Growl	6490	Toe Jam & Earl	7990
Hard Drivin´s	6490	Tommy Lasorda Baseball	7990
Hardball	7490	Turrican	6990
Heavy Nova	6990	Twin Hawk	6990
Hellfire	6990	Ultimate Qix	6490
Herzog Zwei	6990	Vapor Trail	8490
James Pond	8490	Winter Challenge	6990
Jesse Ventura Wresling	7490	Y´S III	7990
Jewels Master	6990	Zany Golf	8490
Joe Montana Futbol	6990	Zoom	5990

SI RECORTAS ESTE CUPON
AL HACER TU PEDIDO
SEGURO QUE RECIBIRAS
UN REGALO Y UN CATALOGO
SEGA

Envía este cupón a Mail Soft, Pº Santa María de la Cabeza, 1. 28045 MADRID

NOMBRE Y APELLIDOS ....
DIRECCION COMPLETA ....
POBLACION .... PROVINCIA .... C.P. ....
TELEFONO .... MODELO ORDENADOR ....
Nº CLIENTE .... ☐ NUEVO CLIENTE ....
ENVIOS POR CORREO CONTRAREEMBOLSO

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
GASTOS ENVIO	250
TOTAL	



MAIL soft

HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20,30
SABADOS DE 10,3 A 14 h
TELF:(91) 527 39 34
(91) 539 04 75/ 539 34 24
FAX: (91) 467 59 54



URGENTE
SI TU PEDIDO SUPERA LAS 15.000 PTAS, TE LO ENVIAMOS A CASA URGENTEMENTE Y SIN GASTOS DE ENVIO. ¡LLAMANOS!
PENINSULA Y BALEARES

LOS PEDIDOS ENVIADOS POR AGENCIA NO LLEVAN INCLUIDOS LOS POSIBLES GASTOS OCASIONADOS POR LA FORMA DE PAGO

ESTE ES EL AÑO DE GAMEBOY

GAME BOY

EN  MAIL soft

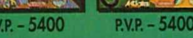
UNA GAME BOY INCLUYE:

- TETRIS
- AURICULARES
- CABLE 2 JUGADORES
- PILAS
- Y LA GARANTIA MAIL



GAME BOY CARTUCHOS GAME BOY

DESCUENTA 500 pts A TODOS LOS CARTUCHOS GAMEBOY
















WWF	P.V.P. - 5400
THE SIMPSONS	P.V.P. - 5400
CHOPLIFTER II	P.V.P. - 4900
CHASE HQ	P.V.P. - 4900
MARBLE MADNESS	P.V.P. - 4400
BUBBLE BUBBLE	P.V.P. - 4900
PAC-MAN	P.V.P. - 4900
DUCK TALES	P.V.P. - 4900
GREMLINS 2	P.V.P. - 4900
NAVY SEALS	P.V.P. - 4900
ROBOCOP	P.V.P. - 4900
DICK TRACY	P.V.P. - 4400
BATMAN	P.V.P. - 4900
SPIDERMAN	P.V.P. - 4190
WORLD CUP	P.V.P. - 4190
TURTLES	P.V.P. - 4900
TORTUGAS NINJA II	P.V.P. - 4400
ADDAMS FAMILY	P.V.P. - 4400
HOME ALONE	P.V.P. - 4400
NINJA GAIDEN	P.V.P. - 4400
ROBOCOP II	P.V.P. - 4400
MICKEY	P.V.P. - 4400
DOUBLE DRAGON 2	P.V.P. - 5400
TURRICAN	P.V.P. - 4400
MEGA MAN	P.V.P. - 4400
ROGER RABBIT	P.V.P. - 4400
SNOW BROTHERS	P.V.P. - 4400
JORDAN US BIRD	P.V.P. - 4400
ELEVATOR ACTION	P.V.P. - 4900
SUPER KICH OFF	P.V.P. - 5400
BATTLETOADS	P.V.P. - 5400
NBA ALL STAR CHALLENGE	P.V.P. - 4900
TERMINATOR 2	P.V.P. - 5400
DRAGON´S LAIR	P.V.P. - 4900
BILL & TED´S	P.V.P. - 4400
ASTEROIDS	P.V.P. - 3900
ADVENTURE ISLAND	P.V.P. - 4400
GRADIUS	P.V.P. - 4900
Q - BERT	P.V.P. - 4400
MEGA MAN II	P.V.P. - 4900

MAS CARTUCHOS GAME BOY

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.



Aero Star	3900	F-1 Racer	5600	Nobunagas Ambition	4900
Altered Space	4400	Face Ball 2000	4900	Operation C	4400
Alleway (ARKANOID)	4190	Fighting Simulator	4400	Paperboy	4900
Amazing Penguin	3900	Final Fantasy II	4900	Paperboy II	4900
Amazing Tater	4400	Fist of the North Star	3900	Personal Organizer	4900
Atomic Punk	4400	Fortified Zone	4900	Plmball	4190
Attack Killer Tomatoes	4400	Gargoyles	4190	Power Mission	3900
Barbie	4900	Gauntlet II	5400	Prince of Persia	4400
Battle Unit Zeoth	3900	Ghostbuster II	5400	Princess Blobette	4190
Beetlejuice	4400	Godzilla	3900	Qix	3900
Bill Eliot´s Nascar	4400	Golf	4190	R-Type	4190
Blades of Steel	4400	Hal Wrestling	3900	Skater or Die	3900
Blaster Master Boy	4400	Hatris	4400	Skater or Die II	4400
Boulder Dash	4190	In your Face Basket	3900	Soccermania	4900
Boxxle	4900	Jack NIckalous	4900	Solar Strike	4190
Brain Bender	3900	Jeopardy	4400	Solomon´s Club	4190
Bugs Bunny	4190	Klaxx	3900	Spanish /English trans.	4900
Burai Figter de Luxe	4190	Kung fu Master	4190	Spell Checker+Calculadora	4900
Castelvania	4400	Kwirk	4190	Star Trek	4400
Castelvania II	4400	Mega man	4400	Super Mario Land	4190
Chessmaster	4400	Metroid II	3900	Super R.C. Pro am	4190
Days of thunder	4400	Might and Magic	4900	The Hunt for Red October	5400
Dextery	3900	Missile comand	4900	The Puniser	4400
Double Dragon	4400	Motocross Maniac	4190	Tiny Toon Adventure	4400
Double Dribble	4400	Nemesis	3900	Tom and Jerry	4900
Dr. Mario	4190	Ninja Boy	3900	Wizaed & Warriors	4190
Dynablaster	4190	Ninja Taro	4900	World circuit	4900

COMPLEMENTOS GAME BOY

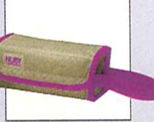











LIGHT BOY	4.590
LUZ Y LUPA	3.900
ILUMINACION	2.100
LUPA	1.700
ALTAVOCES	2.100
ADAPTADOR COCHE	1.995
KIT DE LIMPIEZA	1.595
CARRY CASE	2.100
PLAY AND CARRY CASE	2.695
MALETIN ATTACHE	3.395
BATERIA RECARGABLE	6.700
BATERIA NUBY	3.995
ADAPTADOR CORRIENTE	1.795
HOLSTER	1.695
HOLSTER KONIX	2.295
GAME PACK	1.595



TODO CON LA GARANTIA MAIL soft




MAIL soft

¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!

(91) 527 39 34

TEL: (91) 539 04 75
(91) 539 34 24
FAX: (91) 467 59 54

HORARIOS: LUNES A VIERNES - DE 10,30 A 20,30 H
SABADOS - DE 10,30 A 14 H







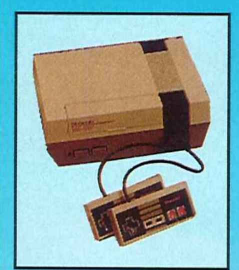
Pº Sta. María de la Cabeza, 1
28045 MADRID
Tel.: (91) 527 82 25

Montera, 32, 2º
28013 MADRID
Tel.: (91) 522 49 79

URGENTE
SI TU PEDIDO SUPERA LAS 15.000 PTAS, TE LO ENVIAMOS A CASA URGENTEMENTE Y SIN GASTOS DE ENVIO. ¡LLAMANOS!
PENINSULA Y BALEARES



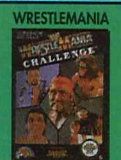

Nintendo

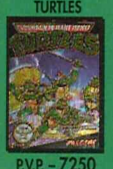


Consola P.V.P.
13.990

A Boy and his Blob	5500
Balloon Fight	3900
Baseball	4200
Big Foot	6500
Bionic Comando	6990
Black Mania	6990
Blades or Steel	6500
Boulder Dash	6500
Castlevania	6500
Dr. Mario	6500
Dragon Ninja	6500
Gauntlet II	7250
Goal	6990
Golf	3900
Goonies 2	6500
Gradius	5500
Guardian Legend	7900
Ice Hockey	3900
Ikari Warriors	6500
Kid Icarus	6500
Kung Fu	3900
Little Nemo	6500
Lunar Pool	6500
Metal Gear	6500
Metroid	6990
Mission Imposible	7900
New Ghostbusters II	6500
Paper Boy	6500
Pimball	3900
Power Blade	7900
Pro Wrestling	5500
Punch Out!!	6500
Robocop	6500
Roller Games	7250
Silent Service	6500
Simo's Quest	6500
Ski or Die	6900
Soccer	3900
Stealth ATF	6500
Tennis	3900
The Legend of Zelda	7250
Top Gun 2-2nd Mission	7900
Total Recall	6900
Track & Field 2	6500
Zelda 2	7900
Advantage joystick	6990
Alargador Cable	1995
Controllers	3900
Four Scores	5900
Organizador de Juegos	1195
Super Controller	990

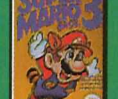
Nintendo CARTUCHOS Nintendo







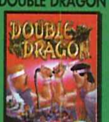
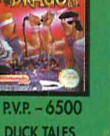














WRESTLEMANIA P.V.P. - 6990	WRESTLING P.V.P. - 6500	STAR WARS P.V.P. - 8490	SUPER MARIO 3 P.V.P. - 7990	SUPER MARIO 2 P.V.P. - 7250	SUPER MARIO P.V.P. - 4200	DOUBLE DRAGON P.V.P. - 6500	ROBOCOP II P.V.P. - 7790
V'BALL P.V.P. - 6500	WORLD CUP P.V.P. - 6500	WILLOW P.V.P. - 7250	GREMLINS 2 P.V.P. - 7250	TURBO RACING P.V.P. - 7250	BLUE SHADOW P.V.P. - 6900	DUCK TALES P.V.P. - 6500	DRAGON'SLAIR P.V.P. - 6900
TURTLES P.V.P. - 7250	BUBBLE BUBBLE P.V.P. - 6500	GHOST AND GOBLINS P.V.P. - 6500	GAUNTLET II P.V.P. - 7250	MEGAMAN 2 P.V.P. - 7900	TOP GUN P.V.P. - 6500	SUPER OFF ROAD P.V.P. - 6500	ARCH RIVALS P.V.P. - 6500
NOVEDADES: KICK OFF P.V.P. - 8400	RAINBOW ISLAND P.V.P. - 7990	N. ZEALAND STORY P.V.P. - 7990	TURTLES II P.V.P. - 7900	MEGAMAN 3 P.V.P. - 7900	SHADOW WARRIOR P.V.P. - 6500	CHIP'N DALE P.V.P. - 7900	P.O.W. P.V.P. - 6900

NEC TURBOGRAFX

NOVEDAD



CONSOLA 16 BIT.
18.900

Alien Crush	5500
Bloody Wolf	5500
boxy Boy	5500
Bravo Man	8875
Che Man Fu	6900
China Warrior	5500
Creater Maze	5500
Cyber Core	6900
Deep Blue	5500
Devils Crush	6900
Double Dungeon	5500
Dragons Curse	5500
Drop Off	5500
Dungeon Explored	5500
Fantasy Zone	5500
Final Lap Twin	6900
Final Zone	6900
Fiting Street	5500
Galaga 90	6900
J.J.and Jeff	6900
King or Casino	6900
Legendary Axe	6900
Legendary Axe II	8875
Military Madness	6900
Moto Roader	5500
Neutopia	6900
Ninja Spirit	6900
Ordine	5500
Pac Land	6900
Psychosis	8875
R-Type	6900
Space Harrier	6900
Super Voleyball	8875
Tiger Road	8875
Time Ball	6900
Veiges Tactical Glady	8875
Victory Run	6900
Vigilante	5500
World Class Baseball	6900
World Court Tennis	5500

ATARI LYNX ATARI LYNX ATARI LYNX

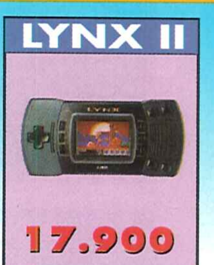
ATARI LINX



17.900
CON UN JUEGO DEREGALO

A.P.B.	4900
Awesome Golf	4900
Bill & Ted's Adventure	4900
Blockout	4900
Blue Lightning	4900
California Games	4900
Checkered Flag	4900
Chip's Challenge	4900
Electrocop	4900
Gates of Zendocon	4900
Gauntlet III	5400
Hard Drivin's	4900
Ishido	4900
Klax	4900
Ms. Pacman	4900
Ninja Gaiden	5400
Pacland	4900
Paperboy	4900
Qix	5400
Rampage	4900
Roadblasters	4900
Robo-Squash	4900
Robotron 2084	4900
Rygar	4900
S.T.U.N. Runner	4900
Scrapyard Dog	4900
Shanghai	4900
Slime World	4900
Tournament Cyberball	4900
Turbo Sub	4900
Ultimate Chess Challenge	5400
Viking Child	4900
Warbirds	5400
Xenophobe	4900
Xybots	4900
Zarlor Mercenary	4900
Adap. Mechero Coche	2500
Adaptador Red	1900
Bolsa Pouch	2900
Cable Comlynx	900
Maletin Lynx	3900
Visor Solar	1200

LYNX II



17.900

SI PREFIERES HACER TU PEDIDO POR CARTA RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MAIL SOFT Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 28045 MADRID

TODOS LOS PRECIOS TIENEN INCLUIDO EL I.V.A.
TODOS LOS PRODUCTOS TIENEN GARANTIA
SI TU PEDIDO SUPERA LAS 15.000 PTS. LLAMANOS POR TELEFONO
PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

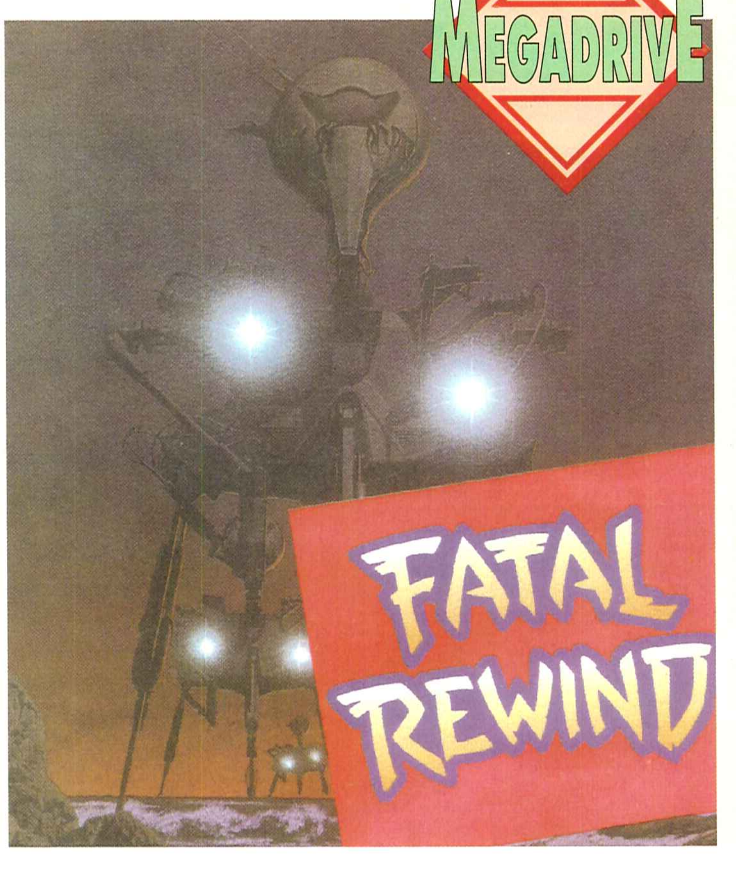
NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DIRECCION COMPLETA ....
POBLACION .... PROVINCIA ....
TELEFONO .... C.P. ....
MODELO ORDENADOR ....
Nº CLIENTE ....
☐ NUEVO CLIENTE ....
ENVIOS POR CORREO
CONTRAREEMBOLSO

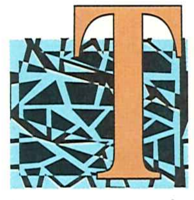
TITULOS PEDIDOS	PRECIO
GASTOS ENVIO	250
TOTAL	



FATAL REWIND

Viaje a un futuro imperfecto





Tras el fulgurante paso de Shadow of the Beast por las manos de Electronic Arts, Psygnosis cede una nueva licencia para que los programadores ingleses vuelvan a hacer buenos sus pinitos en Mega Drive. Fatal Rewind, que en los ordenadores se llamó The Killing Game Show, viaja a los 16 bits de Sega con suficiente solidez para que, aún no convenciendo, pase tan brillantemente como su anterior conversión.

Fatal Rewind es un juego extraño. Concebido como un enorme arcade pleno de acción, ni los gráficos, tanto de decorados como de personajes, ni su estructura, a nuestro gusto bastante revolucionaria, pueden considerarse habituales. Más o menos como el argumento, rebuscado entre los guiones televisivos en plan muerte y situado, según algunas lenguas, en platós vanguardistas.Pues bueno.

La ambientación del juego resulta agobiante. La máquina que manejamos sólo tiene una premisa, subir y subir. Nada raro, abajo espera un mar de magma que asciende a la velocidad del rayo. La escena se divide entre plataformas con o sin continuidad y un fondo intergaláctico cuyos huecos dejan traslucir un doble-triple scroll verdaderamente suave. Al principio basta con encontrar el camino de ascensión antes de que el nivel de la lava oculte las plataformas. Valen pues algunos saltos y un sentido inequívoco de la orientación.



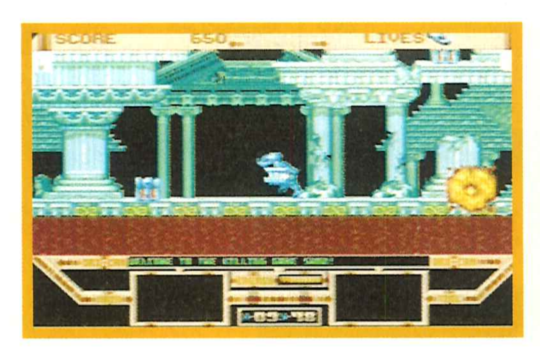




Al final, bueno y no tan final, en la segunda parte de la primera fase sin ir más lejos, se unen al grupo de las dificultades determinados requisitos que pasan por imprescindibles.Ejemplo: colocar formas rectangulares, circulares, triangulares en lugares indicados para pasar la barrera.

A todo esto no os hemos advertido del constante trasiego de armas, corazones, energías y otros objetos que se esconden en el interior de unos adoquines sumamente útiles. Si queréis un buen consejo, destrozad todos los ladrillejos que veáis porque ahí pueden estar vuestras pólizas de seguros.

Hasta ahora bastante innovador, ¿no?. Todo muy futurista y ecléctico. Seguid, seguid y esperad a que os maten, ya veréis lo que es de verdad innovador. ¿Ya estáis?. Pués prestad atención a la jugada, porque se repite como si de una cámara que vigilaba nuestro recorrido se tratara. Otro detalle más de originalidad.

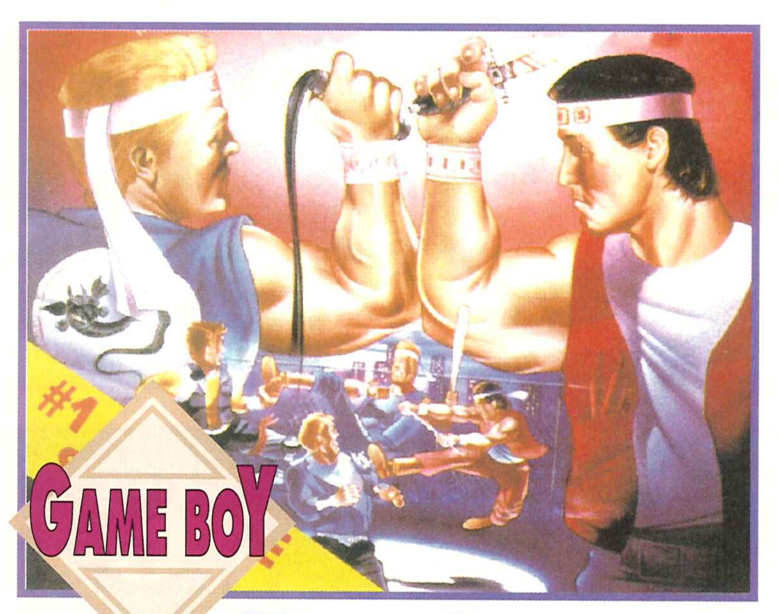


La desgracia de todo este despliegue de medios es que existen algunos fallos que, al final, se cargan al programa. La música es fea, los controles sólo responden en el 25% de las ocasiones y la acción ha quedado reducida a unos límites, -¡qué pena!- muy pobres.



GRÁFICOS	80
SONIDO	50
JUGABILIDAD	70
TOTAL	70

DOUBLE DRAGON



Rey de reyes



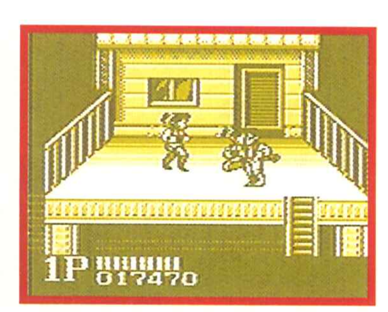
Sería un cartel pobre y absolutamente mediocre aquel que no pudiera contar entre sus filas con un Double Dragon. No importaría el



sistema en que lo recogiese. Bastaría con describirlo, mostrar algunas de sus pantallas -aunque fuera reincidir en lo obvio- y colocarle las típicas puntuaciones elevadas que este juego de lucha -primero y único- siempre ha merecido.

A este comentario le ha tocado la versión Game Boy. A cualquier clásico de semajante tamaño le hubiera dado igual el soporte. Un juego que marca una época entera no puede abstraerse a sencilleces de tal calaña. Lo que ocurre es que hay determinadas versiones que más que sujetar, aupan a un juego y más que mantenerle acaban por darle un montón de cosas que otras máquinas no pudieron proporcionarle.

Eso hace la Game Boy. Abastece al rey de reyes con escenarios casi reales, animaciones potentes, suavidad de movimientos y toda la acción que un juego de sus características requiere.







16 BITS



LA FUERZA

Importadores:
COMPUDID, S.L.
Telfs. (91) 316 34 33 / 316 40 30 - Fax (91) 316 26 13

Madrid

Hiper Chess
C/ Montera, 34 - Telf. (91) 523 14 98

Mundo de Ocio
C/ Juan Alvarez Mendizábal, 81 - Telf. (91) 541 79 69

Distribución Barcelona
S A I Internacional Ibérica, S.A.
Telf. (93) 441 11 03 - Fax (93) 329 02 95

Distribución Tarragona
Star Game
Telf. (977) 23 33 01

Distribución Zona Centro
Computer Game
Telf. (91) 352 96 27 - Fax 352 97 09



SOLAR JETMAN

NINTENDO

El astronauta que perdió su sombra



Era ley de vida. El que mucho abarca poco aprieta y nuestro héroe, ejemplo vivo de la demencia humana, no dudó un instante en usar en público tan maño invento: una nave que hacía piruetas, rulos y chirrios en veinte sentadas seguidas sin que se notasen los acaloramientos del esfuerzo.





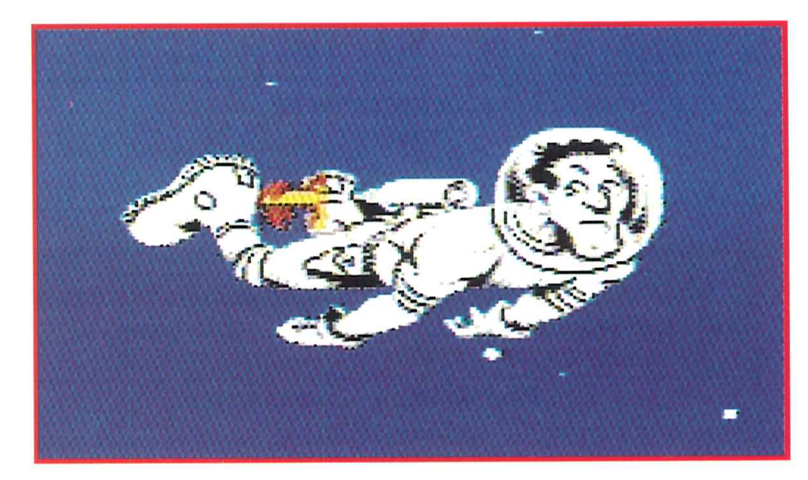
Un despliegue de tecnología punta que sedujo a los incomparablemente malísimos truhanes del espacio. Lógicamente, y como mandan los cánones del hurto sideral, la nave pasó a manos de los malvados con tal mala fortuna que ésta se despeño por un abrebadero de caracoles, esparciéndose sus restos a lo largo de veinte mundillos repletos de inmundicias varias. Solar Jetman, nuestro héroe, no se lo ha pensado treinta veces y se ha puesto el mono, espacial claro, para resolver el entuerto que se le avecina.





Trabajos extras para una producción que pudo clasificarse de antológica y que pudo entrar en los anales del cartucherismo Nintendero de la mano de unos hacedores bien pertrechados de maravillosas maneras llamados Ultimate, o Rare, como se prefiera.





Un desarrollo un tanto complicado que da paso a una bengala trigonométrica que esparce sus hechizos mucho más allá de lo normalmente visto. Gráficos y scroles cuidados, quasi perfectos, que anuncian unos efectos músicales audibles perfectamente realizados, los cuales amenizan unas extrañas partidas en las que astronauta, nave y dificultad son la misma cosa.

Esto último, por cierto, es lo más reseñable: la dificultad. No conoce ni límites ni personas y manejar la ovoide nave en su trasiego planetario, puede despertar alguna que otra conducta irracional en pos de las cosas bien hechas.

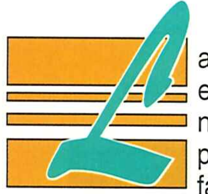
Se han esmerado tanto que han rebasado la raya de lo imposible. Les había salido tan bien, que esa minúscula diferencia entre lo bueno y lo magistral era apenas imperceptible. Pero, una vez más, su insalvable dificultad, y su consiguiente injugabilidad, ha rebajado el interés global de un megacartuchoque queda a la altura del betún sideral.



DYNABLASTER



Monstruos de piedra

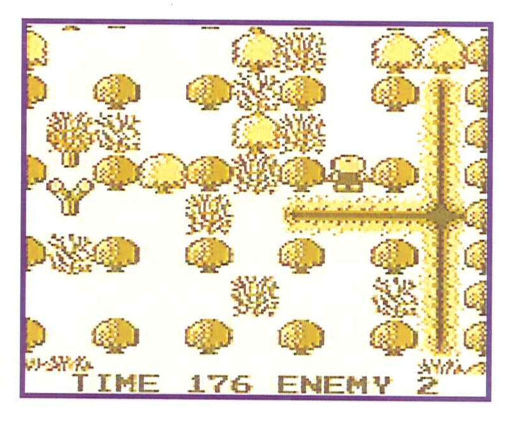


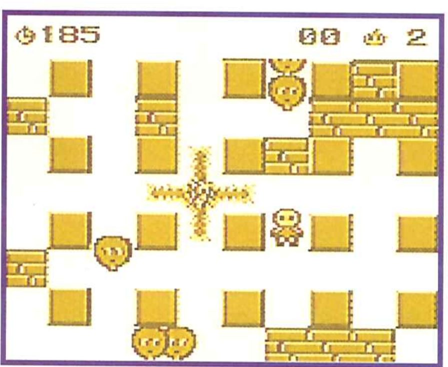
La paz mundial está de nuevo en peligro. Las fábricas de monstruos de piedra y granito han vuelto a ponerse en funcionamiento y cientos de criaturas pétreas y malévolas han empezado a pasear tranquilamente por las factorías, arrollado todo lo que le sale a su paso.

Pero no os preocupéis consoleros, porque los Dynablasters, masacradores dinámicos de pedruscos, se han puesto de acuerdo y están dispuestos a desterrar de la faz del universo a estos invasores de pacotilla.

Tu misión, como buen Dynablaster que eres, va a consistir en recorrer todas y cada una de la fábricas en proceso de rebelión, y destruir a los pedruscoides de la zona con el uso de potentes bombas Alpha. Así de sencillo. Cuando todos hayan sucumbido a tu poder y hayas hecho lo imposible por encontrar la salida - cuestión harto difícil- te marchas a otra fábrica y ya está.

¡Ay, ay, ay, qué feucho es este Dynablasters, y que rarito y extraño! Los gráficos son muy simplones y jumenteros, formados a base de bloques y pedruscos varios de mala factura. Y aunque tiene un sonido graciosete, tres modos diferentes de juegos y una jugabilidad y acción casi entrañables nos ha resultado un poco soso.



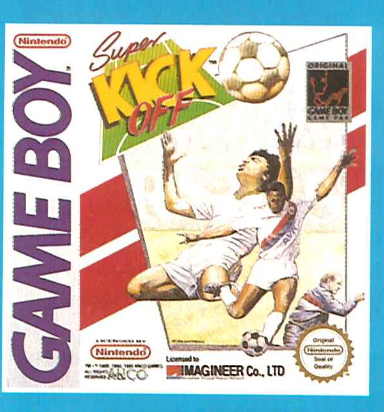


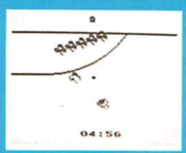




JUGAR ES FACIL. SER MAESTRO, UN RETO.

RITMO TREPIDANTE. JUEGO TACTICO SOBERBIO.

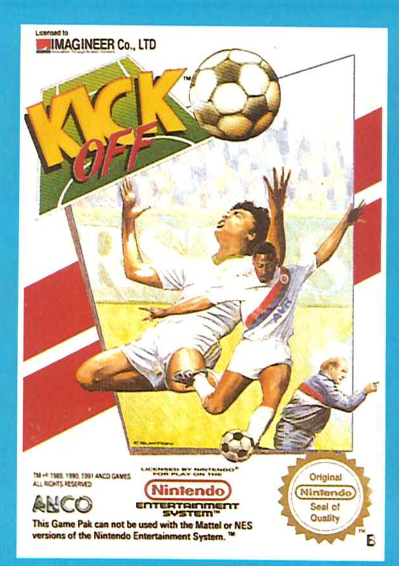


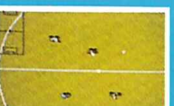


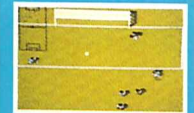


Super Kick OFF es un juego de fútbol de acción plena con un montón de características.

- Una elección de 4 superficies de juego y 4 condiciones de viento distintas.
- Copa, Liga y Trofeo europeo con TIROS DE PENALTIS.
- Control instintivo de joystick para Pasar, Driblar, Chutar, Cabecear y Picar la Pelota o hacer un Tackling deslizante.
- Saques de córner con "rosca", saques de banda controlados y saques de puerta. Descuentos por lesiones y Prórroga, Tarjetas rojas y amarillas, estrategia de tiros libres y el famoso DESPUES DEL TOQUE (AFTER TOUCH) para permitirle dirigir, dar efecto y picar la pelota.







Precisión - Realismo - Diversión - KICK OFF es un simulador completo de fútbol con un montón de características.

- Opción de 1 ó 2 jugadores, más Modo Equipo contra el ordenador.
- Una elección de 4 superficies de juego diferentes y 4 condiciones de viento distintas.
- Competiciones de Copa y Liga y Eurotrofeos con ELIMINATORIA POR TIRO DE PENALTIES.
- Controles instintivos de joystick para Pasar, Driblar, Chutar, Cabecear y Picar la pelota o hacer Entradas Deslizantes.
- Saques de Córner con efecto o de rosca. Saques de Banda y de Puerta controlados. Prórrogas y Tiempo de Descuento por Lesiones. Tarjetas Rojas y Amarillas, establecer forma de Saques de Faltas y el famoso DESPUES DEL TOQUE para dirigir, desviar y picar la pelota.



DISTRIBUIDO EN ESPAÑA POR:



Nintendo®, GAMEBOY™, los diseños de productos Nintendo y otras marcas designadas como "TM" son marcas registradas de Nintendo.

Pza. de los Mártires, 10
28034 Madrid
Tel. 358 30 42 - Fax 358 30 41

GAME BOY

ALLEWAY

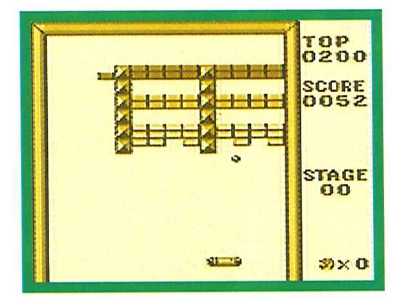
La galaxia adictiva

El Alleway era la galaxia más lejana del universo Starboy y por ello el pluriempleado de Nintendo, Mario, decidió adentrarse en ella. Allí no existían los planetas, sólo extraños rectángulos que debían ser desintegradas con la ayuda de bolas pululantes.

Mario no tardó en entender el procedimiento de destrucción, pues le bastó acercarse a una de estas bolas para ver cómo su nave las rechazaba de vuelta a su origen, es decir, a las extrañas formas, y con su sólo contacto, acababa con ellas.

Así de sencillo resulta este Alleway, cartucho en el que se esconde un chachi-game del que no podrás escapar a menos que algún familiar, vecino o adllegado, te desconecte a traición de tu Game Boy.

Tal vez los gráficos no te parezcan excesivamente atractivos, pero a medida que vayas entrando en calor, comenzarás a verlos en colores gracias a la diversión flipo-alucinógena que tendrás encima, pues si de algo puede presumir este juego, es de ser adicción pura, sin conservantes ni colorantes.





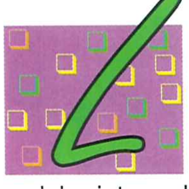
GAUNTLET III



La fiesta de la calavera







La tercera entrega de Gauntlet vuelve a situarnos en un laberinto repleto a más no poder, de bichejos y alimañas. Ni la fiereza de tales bichos ni la desesperada situación por la que atraviesan nuestros héores ha variado mucho desde la aparición del primer entuerto. Tácticas y objetivos continúan igualmente inmutables y las llaves, pociones y alimentos del monte que yacen en todos los recovecos de este singular paraje, vuelven a convertirse en protagonistas de toda la acción.

Y es que no es fácil acometer variaciones en el llamado por muchos juego de juegos. Este enorme arcade de raiz adictiva es bastante difícil de mejorar. Con la publicación de la tercera parte, el Lynx intenta trabajar muy en serio y hacer de los laberintos, guerreros y situaciones complicadas algo casi propio.

Para empezar utiliza las dimensiones verticales de la pantalla, por aquello de que dan mucho más de sí que las horizontales habituales. El cambio permite estructurar la pantalla en dos mitades. Una se encarga del espacio destinado al juego, y la otra contiene el marcador y un envidiable zoom que anuncia el acercamiento y desplazamiento de objetos a partir de un magnífico efecto.

Gráficos extraordinarios, exquisito movimiento y adicción a prueba de críticos. Vamos, una fiel y mejorada continuación de la serie más famosa del mundo.



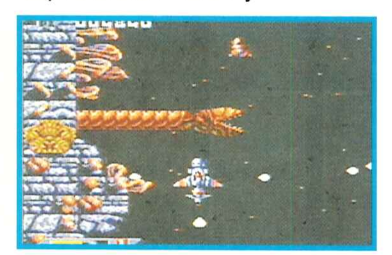
XENON 2

SEGA

El imperio Xenobita



Huelga decir que muchos recordaréis la versión para ordenador jugable de este sensacional arcade, fruto de la sabia experiencia de los Bitmap Brothers: alucinantes gráficos, espectacular audio y jugabilidad trepidante. Pues bien, consoleros del futuro, por obra y gracia de Image works, volvéis a tener la oportunidad de playear con él en vuestra querida Master, si bien con alguna “pequeña” variación del modelo original.



¡Qué gran trabajo de artesanía gráfica han llevado a cabo los colegas de Image Works!, la nave, enemigos y escenarios son cuasi fiel reflejo del original. Muy buenos, en serio.

Lo que ocurre es que, aunque me duela decirlo, nos encontramos ante otra conversión puramente visual de esas que tanto abundan en el mundo consolero. Un apartado gráfico de increíble factura, pero sazonado con una jugabilidad/dificultad más que dudosa, unas fases sospechosamente cortas y una lentitud exasperante.

Una pena. Pudo ser y no fue.





VALE DESCUENTO

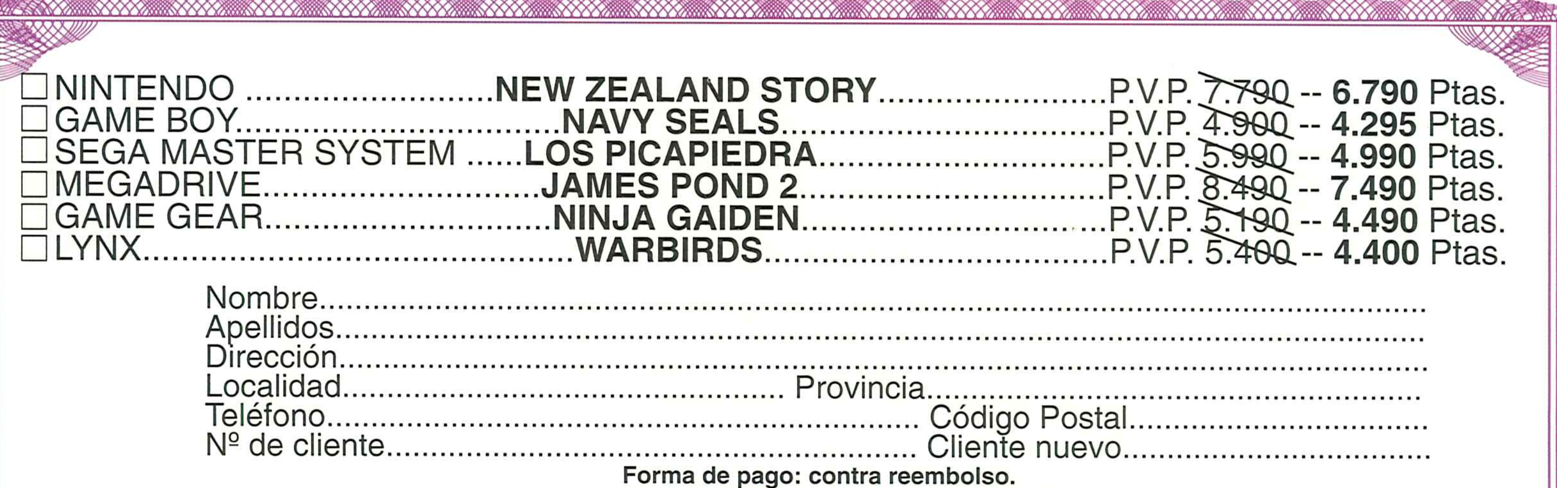
Este vale te supondrá un descuento de hasta 1.000 pesetas en la compra de juegos de máxima actualidad para tu consola.
Sólo tienes que rellenar el cupón marcando con una cruz el juego que deseas (1 juego por cupón) y enviarlo o presentarlo en: MAIL SOFT.
C/ Santa María de la Cabeza,1. 28045 Madrid,
o en C/ Montera 32. 2º. 28013 Madrid.

¡AHORRA HASTA 1.000 PTAS.!

HOBBY CONSOLAS



ESTE MES TE PROPONEMOS:



☐ NINTENDO	**NEW ZEALAND STORY**	P.V.P. ~~7.790~~ -- **6.790** Ptas.
☐ GAME BOY	**NAVY SEALS**	P.V.P. ~~4.900~~ -- **4.295** Ptas.
☐ SEGA MASTER SYSTEM	**LOS PICAPIEDRA**	P.V.P. ~~5.990~~ -- **4.990** Ptas.
☐ MEGADRIVE	**JAMES POND 2**	P.V.P. ~~8.490~~ -- **7.490** Ptas.
☐ GAME GEAR	**NINJA GAIDEN**	P.V.P. ~~5.190~~ -- **4.490** Ptas.
☐ LYNX	**WARBIRDS**	P.V.P. ~~5.400~~ -- **4.400** Ptas.

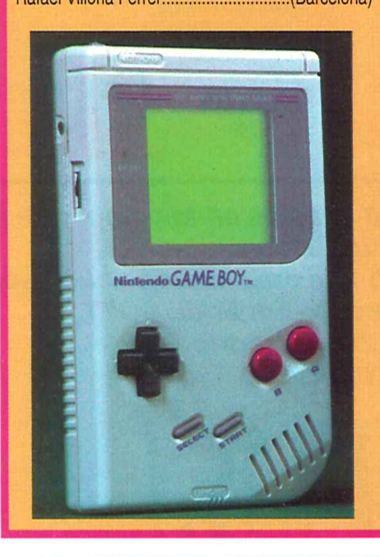
Nombre...
Apellidos..
Dirección..
Localidad.................................... Provincia...............................
Teléfono.. Código Postal.........................
Nº de cliente.................................. Cliente nuevo.........................

Forma de pago: contra reembolso.
Este cupón será válido hasta el 29 de Abril de 1992.
Si efectúas tu pedido por correo, deberás abonar 250 ptas. de gastos de envío al recibo del mismo, pero si vas personalmente a la tienda, sólo tendrás que pagar el precio indicado.

GANADORES DEL MEGACONCURSO DE FEBRERO

Aquí os presentamos la lista de los afortunados ganadores de una sensacional Game Boy.
Enhorabuena a todos y recordad que todavía nos queda otro mes para seguir repartiendo consolas. ¡Suerte!.

Alain Rojo de la Hoz........................Vitoria (Alava)
Leire Laplana Saiz.........................Vitoria (Alava)
Pedro A.Glez Sánchez..T.de la Mancha (Albacete)
Gonzalo Abellán Sáez..............Orihuela (Alicante)
Ignacio Seguí Arnau......Playa San Juan (Alicante)
Francisco Cortés Palenzuela..................(Almería)
A. J. Hdez Avellaneda..........Carboneras (Almería)
Antonio Jesús Rueda Ferrer.......Pechina (Almería)
Manolo Martínez Pérez..................Pulpi (Almería)
Jesús Gutierrez Navarro..........................(Almería)
Víctor J. Ossorio Rueda.......Roq. de Mar (Almería)
Miguel Sureda Ferrá.......P. de Mallorca (Baleares)
Carlos Aznar Galmés......P. de Mallorca (Baleares)
Bruno Farcunigel...........P. de Mallorca (Baleares)
Ignacio Mascuñan Freijanes................(Barcelona)
Javier Escolar Ruiz.............................(Barcelona)
Gonzalo Sellés Aranda........................(Barcelona)
Pere Lluis Guanter i Miret....................(Barcelona)
Ramón Escola Tora............................(Barcelona)
Miguel Mones Estévez.........................(Barcelona)
Jacob García Negre............................(Barcelona)
David Asensi Alvaro............................(Barcelona)
Rafaél Villoria Ferrer............................(Barcelona)



Alejandro Vallina Puertas....................(Barcelona)
Carlos Mora Bahíma...............................(Barcelona)
Marc Pizarré Portella.............................(Barcelona)
David Martos García..............................(Barcelona)
Miguel Luis Bernardo Romero..............(Barcelona)
José María Galián Cabañil....................(Barcelona)
Pere Roma Maldonado..........................(Barcelona)
Judith Miralles Rosich...........................(Barcelona)
M.Ginestós Pacheco.....P.de Plegamans (Barcelona)
Jorge Martín Jiménez...........Sabadell (Barcelona)
Raúl Gutierrez García...........Sabadell (Barcelona)
Marc Vallribera Ros....Cast. del Vallés (Barcelona)
Félix Lluch Cubillas.....Cast. del Vallés (Barcelona)
Oscar Cruzado Lao...............Tarrasa (Barcelona)
Iluminada Guerrero Muñoz......Tarrasa (Barcelona)
Jesper Puchades.......Sant Pol de Mar (Barcelona)
Fco. Cañizares Martín....La R. del Vallés (Barcelona)
Alberto Seco...........................Sant Boi (Barcelona)
Pedro C. Alonso Olalla.....Castelldefels (Barcelona)
Xavier Cartuchá Ros.......Castelldefels (Barcelona)
J. Gutierrez Maldonado...H.de Llobregat (Barcelona)
Andrés Ródenas Alías..........Badalona (Barcelona)
Ferrán Tejedor Martínez.......Badalona (Barcelona)
Jaime Fernández Torres......Badalona (Barcelona)
David Abella Carsí........S. Joan Despí (Barcelona)
Gustavo González Garrido.....Plasencia (Cáceres)
Miguel Daniel Vila Alba..............................(Cádiz)
Luis Solano Veiga...............San Fernando (Cádiz)
Marco A. Sánchez Ramirez.....C. de la Front. (Cádiz)
José Alonso Daza Malía...............Barbate (Cádiz)
Francisco Franco Castilla...........Algeciras (Cádiz)
José M. Díaz Narvaez......J. de la Frontera (Cádiz)
Fco. García Molina..........J. de la Frontera (Cadiz)
Cristobal Monfort Edo...........V. del Cid (Castellón)
Víctor G. Notario Madrid........Puertollano (C. Real)
Fernando Camacho Mora......Puertollano (C. Real)
Diego González García.........................(Córdoba)
Rafaél Luna Murillo..............................(Córdoba)
Pablo Alvar Martínez............................(Córdoba)
Carlos Bujalance Baena...........Montilla (Córdoba)
Jesús Borruecos Fernández...P.del Río (Córdoba)
Antonio Vázquez Sotelo.......................(La Coruña)

Carlos Baza Rafo.......................L´Escala (Gerona)
Raúl Ordóñez Rodríguez.......................(Granada)
Jaime Gómez Gutierrez...........Albolote (Granada)
Aaron Sánchez Moledo.........Rentería (Guipúzcoa)
Jesús Mª López Sánche........Hernani (Guipúzcoa)
Fermín Barajas Castellano..........................(Jaen)
Gabriel Fernández Pérez............................(Jaén)
Raúl Rodríguez Allén.................................(Leon)
José Antonio Alvarez-Canal........................(León)
José A. Sacristan Alvarez..........Navatejera (León)
Ricardo Neira Palacios...............................(Lugo)
Sergio Torrejón Lorenzo..........................(Madrid)
Ignacio Bermejo Polo.............................(Madrid)
Cristina Cuervo Jiménez de Parga...........(Madrid)
Pedro Santamaría Belda..........................(Madrid)
Sergio Lafuente Sánchez.........................(Madrid)
Carlos Blázquez Pérez............................(Madrid)
Pablo González García............................(Madrid)
J. Galindo Delgado-Ureña....P.de Alarcón (Madrid)
Rubén Cano Ortiz..................................(Madrid)
Iván Romero Andújar..............................(Madrid)
Francisco José Vargas Puertas................(Madrid)
Javier Martil Alvarez...............................(Madrid)
Ignacio Clares Ribera..............................(Madrid)
Rubén Gallego López...............................(Madrid)
David Morón Martín.................................(Madrid)
Miguel Angel Pérez Fernández.................(Madrid)
Jorge Salas Rincón..................................(Madrid)
Adolfo Vázquez Rodríguez.......................(Madrid)
Jorge Beltramino Trejo............................(Madrid)
Luis Hilario Luque...................................(Madrid)
Francisco A. Linares ....Alcobendas (Madrid)
Juan Fco. Clavijo López..........Alcobendas (Madrid)
José Carlos Sanz Martín........Alcobendas (Madrid)
David Fernández Navalón....B. del Monte (Madrid)
Domingo Eiriz Martín........Collado Villalba (Madrid)
Jorge Tobajos Sastre...S.S. de los Reyes (Madrid)
Rafaél E. Bartolomé García....Colm. Viejo (Madrid)
Rubén Martínez Mendoza...A.de Henares (Madrid)
José Luis Silva Vidal...S. Fdo de Henares (Madrid)
Narciso Chaparro Avila..............Alcorcón (Madrid)
José Antonio Murillo Sánchez.........Parla (Madrid)

Luis Antonio Pérez Fernández.........Parla (Madrid)
Luis Santuy Peloche.......................Parla (Madrid)
Miguel Aguilar González.........................(Málaga)
Jesús María García Aristu........................(Málaga)
Eduardo Fdez Rocha.........A. de la Torre (Málaga)
Antonio Pedreño Martínez........................(Murcia)
David Márquez Navarro............................(Murcia)
David Parra Soriano.................................(Murcia)
Alberto Manuel López Garro.......El Puntal (Murcia)
Alberto Bermejo Albadalejo......Cartagena (Murcia)
Antonio Guzman Lorente............La Unión (Murcia)
Juanjo Martínez Gómez..................Lorca (Murcia)
Raquel Urtasun Sotil..............Pamplona (Navarra)
Carmen Rivero Iglesias.................Gijón (Asturias)
Javier Gonel Crespo..............................(Palencia)
Barbara Vidal Portela........Portonovo (Pontevedra)
Domingo Dos Santos Martín..............(Salamanca)
Jonay Chávez Zapata......(Santa Cruz de Tenerife)
Pablo Pereda Carra............Santander (Cantabria)
José Alberto Casanueva......Santander (Cantabria)
Luis Carlos Andrada Mascort....................(Sevilla)
Miguel A. López Navarro..........................(Sevilla)
Fernando Bermudo Pascual......................(Sevilla)
David Ortiz Quero.....................................(Sevilla)
Vicente Suarez Fernández......Coria del Río (Sevilla)
Manuel Fernández Soria.................Ecija(Sevilla)
Fco J. Cubero Vilches........M. del Aljarafe (Sevilla)
Oscar Sánchez Tost..........La Secuita (Tarragona)
Luis Ferrero Vanini.................................(Valencia)
Pepe Lorente Martín...............................(Valencia)
José Ramón Rodrigo García..................(Valencia)
Salvador Andrés Gallart..........................(Valencia)
Miguel Hernández....................................(Valencia)
Mª Luz Gigante Panadero........Burjasot (Valencia)
Antonio García Calatrava...........Gandía(Valencia)
Ramón Tamarit Girau...................Oliva (Valencia)
Agustín Giménez de la Torre.....Paterna (Valencia)
Carmen Escaño Serrano........................(Valladolid)
J.A. Mediavilla Gómez...Astrabudua-Erandio(Vizcaya)
María Suárez-Bárcena Gondra...Guecho (Vizcaya)
Antonio Portero Angulo.........................(Zaragoza)
Christian Marcuello Sánchez.................(Zaragoza)

CONSOLA CREATION



PVP
10.900

OFERTA 1: Consola + 42Juegos + pistola
17.900

OFERTA 2: Consola + 90 Juegos + pistola
22.900

OFERTA 3: Pistola + 4 Juegos
5.000

OFERTA 4: Pistola 2.500

¡También puedes alquilar cartuchos desde 300 Ptas.!

Juegos para la Consola Creation

ICE CREAM	1.990	SHADOW WARRIORS	4.490	OPERATION WOLF	5.990
PIN BALL	1.990	DRAGON FIGHTER	4.490	SILK WORM	5.990
TENNIS	1.990	ROBOCOP	4.490	ROCK MAN 3	5.990
MOTOBICYCLE	1.990	SUPPER MARIO 2	4.490	SMASH	5.990
NINJA	1.990	TV MARIO	4.490	POWER BLADE	5.990
ROAD RIGHTER	1.990	THUNDER CAGE	4.490	TOTALLY RAD	5.990
ZIPPY RACE	1.990	CHIP Y CHOP	5.490	WERE WOLF	5.990
GALAGA	1.990	ROBOCOP 2	5.490	THE SIMPSSON	5.990
DONKEY KONG JR	2.490	TOP GUN 2	5.490	TOTAL RECAL	6.490
KUNG FU	2.490	SUPPER PROBOTECTOR	5.490	DICK TRACY 2	6.490
TETRIS	2.990	GUN DEC	5.490	TORTUGA NINJA 2	6.990
STAR FORCE	2.990	BAT MAN	5.490	THE MAGIC KINGDOM	6.990
SOLOMON'S KEY	3.990	CASTIEVANIA 3	5.990	MISSION IMPOSSIBLE	6.990
PROBOTECTOR	4.490	BOBBY YANO	5.990	BACK TO THE FUTURE 3	6.990
TOP GUN	4.490	NEMO	5.990	**3 JUEGOS**	**4.990**
GREEN BERET	4.490	SUPPER MARIO 3	5.990	**4 JUEGOS PARA PISTOLA**	**3.000**
BLUE SHADOW	4.490	DOUBLE DRAGON 3	5.990	**115 JUEGOS**	**10.000**
TURTLE NINJA	4.490	JACK CHEN	5.990	**190 JUEGOS**	**12.000**

CONSOLA PC BOY

NUEVA

PVP
19.900

¡La novedad más divertida!

Juegos para la PC BOY

NINJA SPIRIT.............. 7.990
MR. HELI...................... 7.990
CASA ESPANTOSA.... 7.990
GLADIADOR................. 7.990
GHOSTBUSTER.......... 7.990

¡Ven a nuestras tiendas!

REPRESENTANTE EN ESPAÑA:
TAI PING S.L. C/ Sierra del Cadi, 3. 28018 Madrid
Metro: Portazgo. Tel: (91) 478 42 26 - 441 71 49

DISTRIBUIDOR CATALUÑA: Rediven. C/ Pascual, 8. Local 1
Motcada Reixach. 08110 Barcelona. Tel: (93) 575 25 82
DISTRIBUIDOR MADRID ESTE Y GUADALAJARA: Exco S.L. C/ del Molino, 23
28830 San Fernando de Henares. Tel: (91) 673 93 20

BUSCAMOS
MAYORISTAS Y TIENDAS
TEL: (91) 441 71 49 - 478 42 26



Al suscribirte un año a
HOBBY CONSOLAS
GRATIS
NOVEDAD EN ESPAÑA
Nintendo
TETRIS™
¡Aprovéchate de esta oferta tan loca, y envía hoy mismo tu cupón!
Así, no te perderás un sólo número de tu revista favorita.
Al suscribirte por un año, recibirás los 12 números en tu casa y obtendrás este estupendo reloj Tetris de regalo.
¡Y todo por 3.900 ptas!
P.V.P. 3.950 PTAS.
¿Cómo suscribirte o solicitar números atrasados?
POR CORREO: Enviando los cupones de la derecha con todos tus datos por correo.
POR TELEFONO: de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 en los teléfonos: (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18.
Oferta válida para España hasta el 30 de Abril de 1992
Si deseas comprar el reloj sin suscribirte, mira el anuncio de la página 119


Vuelve la estrella
de Nintendo®
ENTERTAINMENT SYSTEM™
SUPER MARIO BROS. 3™
¡La mayor y
más excitante
aventura de
MARIO BROS.™
jamás
realizada!
HELP
WORLD 1
M × 6 0059580
$67
149
DISTRIBUIDOR
AUTORIZADO POR
NINTENDO PARA ESPAÑA
SPACO, S.A.
ANICETO MARINAS, 92, BAJO
28008 MADRID-ESPAÑA
TELFS.: 541 84 70 - 542 71 19
541 32 74. Fax: 248 24 63